n cadeau : le guide Final Fantasy VI

DREAMCAST N64 PLAYSTATION/PLAYSTATION 2 ARCADE GB

Joypad

N° 92 Décembre 1999

LE MAGAZINE DES CONSOL

ieux que Gran Turismo !

Sega GT (DC)

Tomb Raider 4

(PS) Verdict fina

Medal Of Honor (PS)

elberg nous ...ne !

Que choisir à Noël ?

Joypad remplit votre hotte

rash Team acing (PS)

u le plus drôle de l'année !

T 4161 - 92 - 35,00 F

24 h à la rédaction

Le monde s'éveille à 10 heures. Avant, c'est le calme, le moment de la relaxation, la plénitude. La vie quoi. Après, les choses commencent sérieusement. Un coup de téléphone, voilà Gran Turismo 2 annulé, repoussé. Un autre appel, Tomb Raider IV ne sera peut-être pas là à temps. Par ailleurs, l'import se la joue tranquille alors que le Japon s'apprête à passer un Noël étrangement calme. Du côté de l'Europe, une vague de stress et de jeux submerge les éditeurs et touche de plein fouet la rédaction. Téléphone : « Ça se passe comment pour mon jeu ? », s'inquiète un éditeur bientôt suivi d'un autre, puis encore d'un autre alors qu'entre temps les jeux surgissent, de nulle part parfois, et toujours ces versions définitives histoire d'être dans le commerce avec le test de Joypad... La machine s'emballe, les jeux arrivent, les pages tombent, tout le monde court. Bientôt 22 heures. Il est temps d'éteindre ce PowerBook et de passer un moment sur les jeux arrivés dans la journée. Vivement demain. Ou plutôt, vivement l'année prochaine.

T.S.R.

Illustration tirée du jeu « Medal of Honor » de DreamWorks Interactive, et édité par Electronic Arts.

LES MICROMANIA

NOUVEAU

ICROMANIA MONTPARNASSE Gare
is Montparnasse - Niveau B/55,41
rely - 75015 Paris - Tél. : 01 56 80 04 00

MICROMANIA MONTESSON
Carrefour - 78360 Montesson
61 04 19 00

MICROMANIA BEL'EST
Bel'Est - 93170 Bagnolet
41 63 14 15

MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Auchan Val de Fontenay
Fontenay Sous Bois

MICROMANIA LA VALENTINE
Géant La Valentine - 13011 Marseille
4 91 35 72 72

MICROMANIA LE MERLAN
Carrefour "Le Merlan" - 13014 Marseille

MICROMANIA ST JEAN de la RUELLE
l Auchan "Les Trois Fontaines"
St Jean de la Ruelle -Tél. : 02 38 22 12 38

MICROMANIA RONCQ
al Auchan - 59223 Roncq
03 20 27 97 62

PARIS

ICROMANIA FORUM des HALLES
, rue des Pirouettes - 75001 Paris
él. : 01 55 34 98 20

ICROMANIA MONTPARNASSE
26, Rue de Rennes - 75006 Paris
él. : 01 45 49 07 07

ICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
alerie des Champs - 84, avenue des
hamps-Elysées - 75008 Paris
él. : 01 42 56 04 13

MICROMANIA OPERA
Passage des Princes - 5, bd des Italiens
75002 Paris - Tél. : 01 40 15 93 10

MICROMANIA Italie 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris
Tél. : 01 45 89 70 43

MICROMANIA EOLE
Gare St-Lazare - 75008 PARIS
Tél. : 01 44 53 11 15

ÉGION PARISIENNE

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. : 01 64 87 90 94

MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. : 01 34 65 32 91

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin- Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. : 01 30 43 25 23

MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes - Tél.: 01 30 07 51 87

MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. : 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry
Tél. : 01 60 77 74 02

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1
92800 Puteaux - Tél. : 01 46 98 08 02

MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. : 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93117 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. : 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Ivry GC
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - 94561 Thiais
Tél. : 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
94016 Créteil - Tél. : 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial "Bercy 2"
94200 Charenton-le-Pont
Tél. : 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les Trois Fontaines
Niveau Bas - 95000 Cergy
Tél. : 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var
Tél. : 04 93 62 01 47

06 MICROMANIA NICE ÉTOILE
C. Ccial Nice Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. : 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Grand Vitrolles
13127 Vitrolles - Tél. : 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan - 13400 Aubagne
Tél. : 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Ccial La Toison d'Or - 21000 Dijon
Tél. : 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Ccial Carrefour - 31127 Portet/Garonne
Tél. : 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. : 04 67 20 09 97

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44272 Nantes
Tél. : 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place de l'Arc - 45000 Orléans
Tél. : 02 38 42 14 54

51 MICROMANIA REIMS
C. Ccial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil
Tél. : 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Ccial Saint-Sébastien - 54000 Nancy
Tél. : 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT
C. Ccial Semécourt - 57280 Semécourt
Tél. : 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. : 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. : 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Ccial Villeneuve-d'Ascq
59650 Villeneuve-d'Ascq
Tél. : 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITE-EUROPE
C. Ccial Cité Europe - 62231 Coquelles
Tél. : 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. : 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Ccial Auchan - 67000 Illkirch
Tél. : 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut
67000 Strasbourg
Tél. : 03 88 32 60 70

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Ile Napoléon
68110 Mulhouse Illzach
Tél. : 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Ccial Grand Ouest
69132 Ecully
Tél. : 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon
Tél. : 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. : 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Ccial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis
Tél. : 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Ccial Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. : 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 Rouen
Tél. : 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. : 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette
Tél. : 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
C. Ccial Auchan Pontet - 84130 Le Pontet
Tél. : 04 90 31 17 66

LES DÉMONST



Tendez l'oreille sur l'émission **fun attitu** du lundi au vendredi à 12 h 30 et **GAGNEZ 10 JEUX** d'un seul coup et d'un seul !!



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte



Gratuite avec le premier achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*sauf sur les consoles. Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Recyclez vos jeux !

Revendez-nous vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.

*Voir conditions à la caisse.

www.micromania.fr

Retrouvez les nouveautés les dates de sortie, le top des ventes, les tips et astuces et pleins d'autres surprises sur le site **www.micromania.fr**

Participez à la "Chasse au trésor" sur www.micromania.f

10 CADEAUX* à gagner chaque mois

*1 cadeau par gagnant. Règlement du jeu disponible sur www.micromania.fr/tresor



MICROMANIA : partenaire de l'émission **TEST** sur **GAME ONE**, diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

ATIONS MICROMANIA, C'EST TROP FORT !

vec nos démonstrateurs, découvrez les nouveauté
en avant-première et sur écran géant, tous les **mercredis** et **samedi**
de 14 h 30 à 19 h 00 dans tous les **MICROMANI**

émos

MERCREDI 1 et SAMEDI 4 DÉCEMBRE

NBA / NHL
Fox Sport vous
ose de découvrir
une ambiance,
un game play,
éalisme unique !



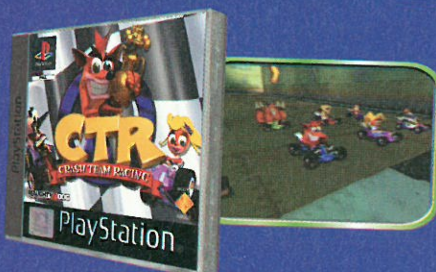
SOUL CALIBUR
est le meilleur jeu
de combat de toute
l'histoire du jeu vidéo.



Démos

MERCREDI 8 et SAMEDI 11 DÉCEMBRE

SH TEAM RACING
uvez Crash Bandicoot et
toute sa bande dans
n délirant jeu de course
de karts.



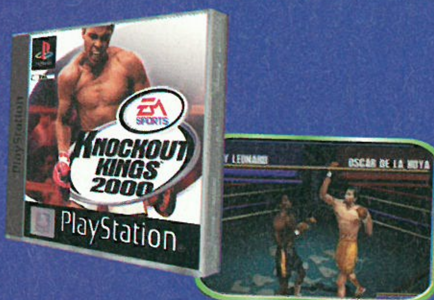
FORMULE 1
vous propose de vivre
le championnat de F1
dans son intégralité.



mos

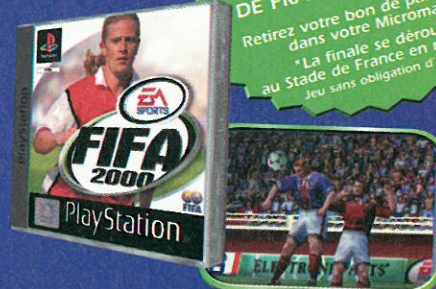
MERCREDI 15 et SAMEDI 18 DÉCEMBRE

KO KINGS
sur le ring et affrontez
eurs les plus talentueux
s les temps : Jo Frazier,
mmad Ali, Oscar de La
, Sugar Ray Leonard...



FIFA 2000
Revivez le meilleur
du football.
La simulation
la plus aboutie
jamais réalisée !

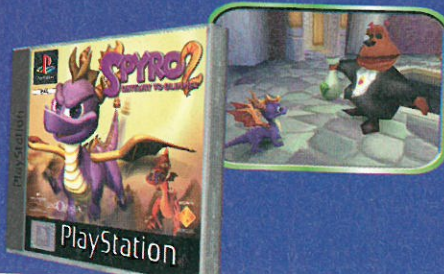
JEU FIFA 2000
GAGNEZ 1 PLACE POUR
LA FINALE* DE LA COUPE
DE FRANCE DE FOOTBALL
Retirez votre bon de participation
dans votre Micromania
*La finale se déroulera
au Stade de France en mai 2000
Jeu sans obligation d'achat.



Démo

MERCREDI 22 DÉCEMBRE

SPYRO 2
L'un des personnages
emblématiques
de la PlayStation revient
cette saison avec encore
plus de niveaux !



sommaire

Ils sont enfin là ! Des jeux, des vrais, des bons, sur toutes les consoles. Pas de favoris ce mois-ci. Nintendo 64, Dreamcast et PlayStation décrochent la vedette dans des registres différents. Alors plutôt que de claquer vos sous dans des trucs nuls comme foie gras, saumon, champagne et tout le tralala... jetez donc un œil dans nos tests. Un bon Crash Team Racing le soir de Noël, ou un chouette Starcraft N64, ça n'est vraiment pas mal non plus.

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tel. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124 rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chièze (Gollum).
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX
LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)
SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Crash Team Racing © Naughty Dog

Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur Final Fantasy VIII de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture.



Final Fantasy VII[I] en long, en large et en travers

Vous pensiez tout savoir sur le dernier chef-d'oeuvre des studios de Square, eh bi[en] voici la preuve que non. Un livret spécial consacré au jeu le plus romantique de l'année 1999. Un livret à offrir à votre copine avec le coffret collector du jeu. L'année 2000 sera-t-elle l'année des joueuses ?

JOYPAD 92 DÉCEMBRE 1999

DREAMCAST SUR LE NET — 68



La Dreamcast sur le Net, nous l'avons testée pour vous. Nous avons surfé, clavier en mains et envoyé nos mails.

NET P@D — 72



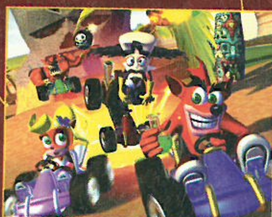
Vous ne savez pas quoi faire pour le 31 décembre au soir ? Tout est sur le Net. Et en prime on vous propose toute les infos jeux vidéo de la toile.

ZOOMS — 84



Foie gras ou saumon ? Sacrée question. Et si on faisait moitié-moitié ? Des jeux en import ? Y'a pas l'embarras du choix... Plutôt le saumon alors...

TESTS — 100



Finalement je sais pas pour le saumon. Avec toutes ces sorties, Tomb Raider, Soul Calibur, Medal of Honor, Crash Team Racing... On peut aussi jouer en mangeant ce satané saumon...

COTÉ PÉCÉ — 166



Où il est mon foie gras ? Je me souviens j'ai ouvert mon PC, j'ai pris ma Voodoo 8, j'ai branché le lecteur DVD et... qu'est-ce qu'elle fout là ma Voodoo ?...

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



SEGA HOMOLOGATION GT SUR DREAMCAST SERA SANS AUCUN DOUTE UN SÉRIEUX CONCURRENT AU GT 2000 PLAYSTATION 2. A NE PAS MANQUER PAGE 18 !

PlayStation

Nintendo 64

Game Boy Color

Dreamcast

AVEC TOUT LE PLAISIR QU'ELLE TE DONNE TU POURRAIS QUAND MÊME LUI OFFRIR UNE NOUVELLE ROBE DE TEMPS EN TEMPS !!



GK22

VU A LA TELE

99 F

Graphic Kit®

for SONY® PLAYSTATION®

Mediasoft MULTIMEDIA

Distributeur exclusif


GK23


GK24



GK25

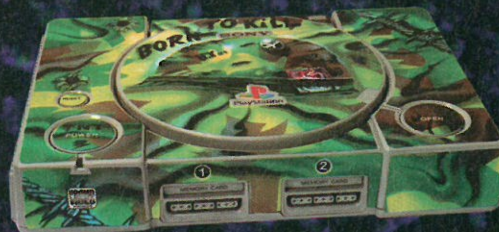

GK01



GK03


GK04


GK05


GK07


GK11



GK13


GK14



GK15


GK16



GK18



GK20

latière plastique PVC - Résiste à la chaleur - Se colle et se décolle à volonté
iquement inusable - Une qualité graphique époustouflante - Très facile à pose



Distributeur exclusif du Graphic Kit en France - Plus de 5 ans d'expérience dans la distribution en gros de jeux vide consoles, accessoires, figurines, DVD, etc. Une gamme de plus de 500 produits. **SERVICE ET CONSEIL SPÉCIAL REVENDEURS VOS COMMANDES PASSÉES AVANT 19H AU 01 39 91 50 01 VOUS SONT LIVRÉES DÈS LE LENDEMAIN MATIN. APPELEZ-NOUS VIT**

ible chez :



Nom
Prénom
Adresse

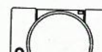
Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25
Total à payer :

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26
Web : http://www.multimania.com/mediasoft

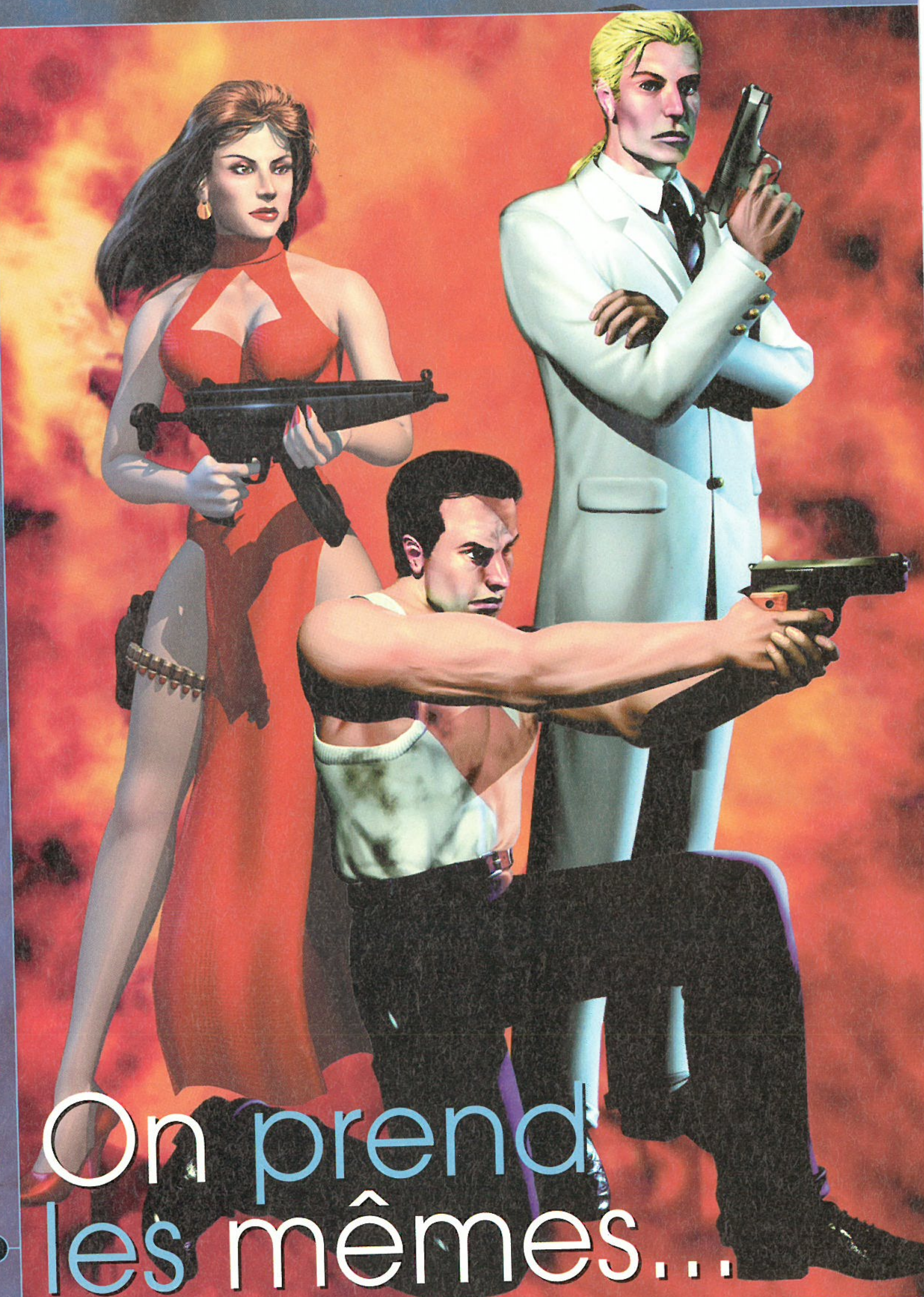



Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it



Die Hard Trilogy 2

Grosse Bertha des licences cinéma, Die Hard fait son come-back sur PlayStation pour un deuxième épisode placé sous le signe du changement dans la continuité. Les vieilles recettes qui marchent ont décidément bien du succès dans le domaine du jeu vidéo...

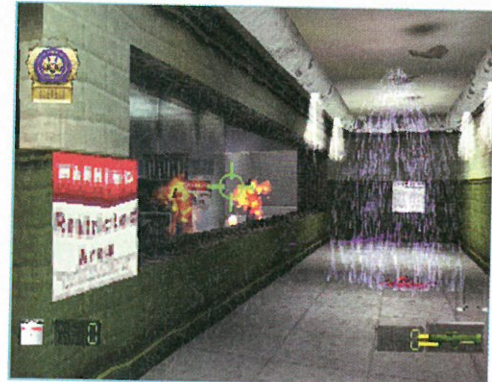


On prend les mêmes...





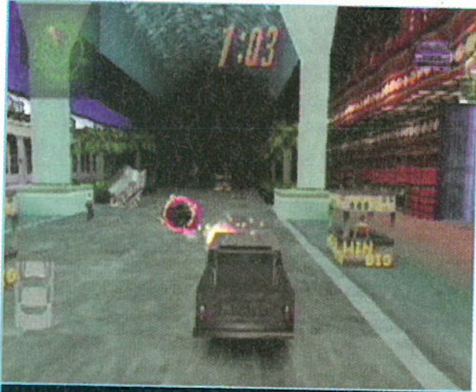
Editeur : Fox Interactive
Machine : PlayStation
Sortie Prévue : Janvier 2000



Y a des jours où les réveils sont difficiles, parfois même à la limite du supportable. Comme pas plus tard qu'il y a trois semaines, quand j'ai pris l'Eurostar, à 7 du mat', direction la banlieue londonienne pour une présentation de Die Hard Trilogy 2. Faut dire que, j'avais eu l'intelligence de me coucher très tard, vers 4 heures... M'enfin, après un passage sous la Manche, puis un périple dans un train de banlieue anglais, j'arrive en gare de Hampton Court, quelque part dans la cambrousse anglaise. Direction un joli château au bord d'une rivière. Là, dans une petite salle de conférence remplie de journalistes locaux, l'ambiance est très cosy, le café imbuvable et le thé très british. Pour cette présentation de Die Hard Trilogy 2, Fox Interactive a mis les petits plats dans les grands. Tables de jeux tenues par deux charmantes croupières (un terme qui leur allait à ravir), machines à sous et diverses collations... Pas franchement le genre de bouge où j'ai l'habitude de prendre mon p'tit déj' ! Très asocial, je ne vais surtout pas lier la conversation avec mes confrères anglais, trop occupés à faire semblant de jouer au poker tout en matant discrètement le décolleté plongeant d'une des susnommées croupières. Pffuuii, les goujats, ils ne sont pas anglais pour rien !



Certains personnages ont des réactions inhabituelles : celui-ci, par exemple, fuit dès que vous lui faites face.



Les scènes de vitesse et d'adresse sont assez nombreuses et variées.

Venant mettre un terme à ces jeux d'argent et autres fantasmes collectifs, l'arrivée de Steve Bersch, nouveau Président de Fox Interactive, et d'Erik Larson, producer de Die Hard 2, sonne le début de la présentation. Alors, quoi de neuf dans l'univers de John McClane ?

Ben pas grand-chose...







Ouais, bon, j'exagère un peu, là, mais, dans le fond, il faut quand même avouer que ce deuxième opus de Die Hard n'apporte pas grand-chose de révolutionnaire à la série. Ainsi, on retrouve, comme dans le premier épisode, le système original des « 3 jeux en 1 », à savoir les phases « à la Tomb Raider », le Time Crisis-like et les séquences de course-poursuite en caisse ! Grosse différence cependant, les développeurs de N-Space ont eu la bonne idée de dispatcher ces trois séquences dans le jeu ! Désormais, on ne joue plus la partie action 3D, suivie du jeu de tir, pour finir avec la course-poursuite. Non, ces 3 « jeux dans le jeu » sont subdivisés en plusieurs niveaux, qui se jouent en alternance et sont reliés entre eux par des tonnes de FMV, le tout au service d'un véritable scénario.

Dans ce dernier, on retrouve avec bonheur notre très bourru inspecteur McClane, roi des gueules de bois post-murges et des embrouilles en tout genre. Comme dans les films, monsieur tee-shirt blanc dégueulasse

PAR ELWOOD

Un véritable scénario, digne des films et un McClane toujours en forme

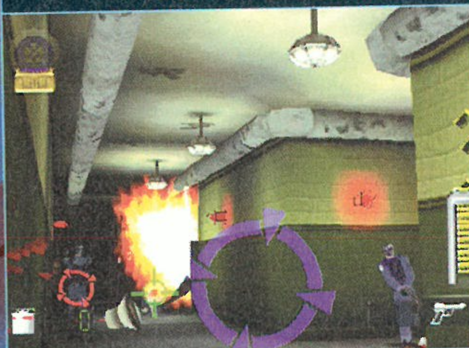
Le contraire eut donc été regrettable. Question gameplay, le constat est identique : jouabilité améliorée, missions (25 en tout) et environnements variés, nombreuses interactions avec les décors, arsenal revu à la hausse (12 pétoires allant du shotgun au fusil à arc électrique, en passant par les grenades fumigènes !), ennemis plus nombreux et à l'I.A. améliorée (ce qui n'était pas flagrant lors de la démonstration), etc. En fait chaque séquence possède son lot de nouveautés. Dans la partie « à la Tomb Raider », l'action se rapproche énormément de celle de Syphon Filter, mais conserve un aspect beaucoup plus arcade. Les phases de shoot s'avèrent, quant à elles, vraiment réussies (surtout au gun, mais pas au paddle), genre Time Crisis avec des graphismes plus fins. Enfin, les séquences de courses-poursuites ressemblent un peu à du Driver pour les styles de missions, mais se révèlent beaucoup moins fun et surtout graphiquement assez quelconques. Bref, Die Hard Trilogy 2 ne joue pas la carte de la refonte totale. Il se contente simplement d'optimiser et de remettre au goût du jour le concept éprouvé du premier épisode. Pourquoi changer un concept qui a séduit 2 millions de joueurs dans le monde, au risque de se planter ? Hein, pourquoi ? Parce qu'il faut bien l'avouer, ce qui nous avait plu à l'époque dans Die Hard, c'était le principe des 3 jeux en 1, la jouabilité super basique et les scènes d'action musclées comme dans les films (Die Hard) du même nom. Là-dessus, pas de souci, on s'y retrouve. Mais n'était-on pas en droit d'exiger un peu plus, trois ans après la sortie initiale du premier Die Hard ? Sans doute ne faut-il pas trop en demander, rentabilité ne rimant pas forcément avec créativité.

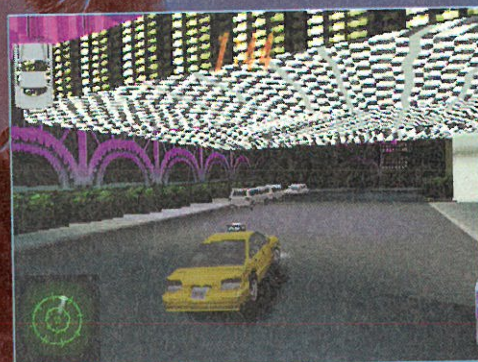
N-Space

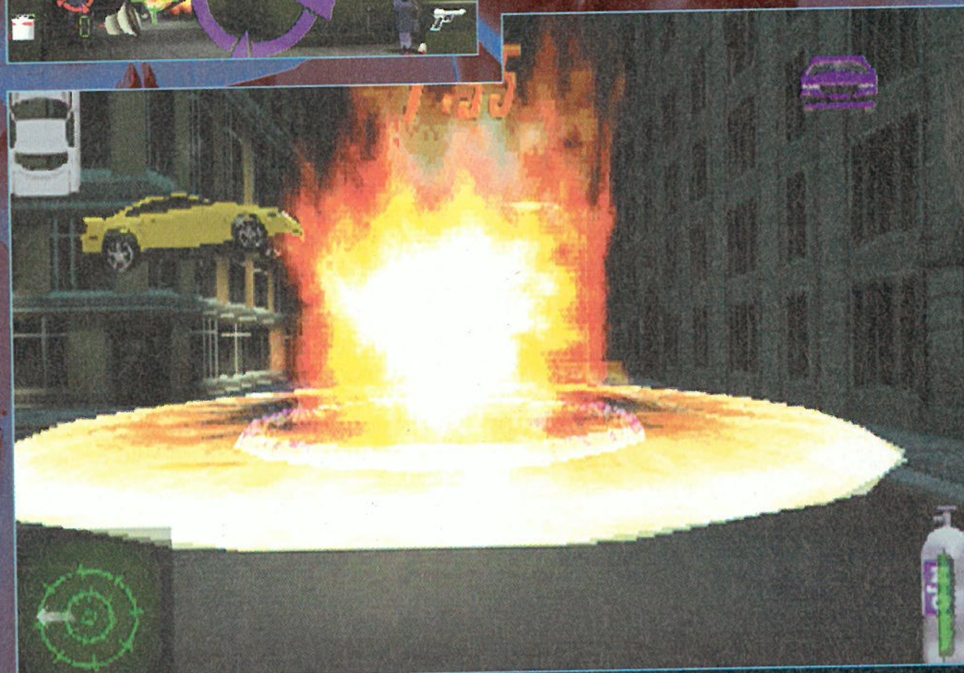


Basé à Orlando en Floride, N-Space n'est pas à proprement parler un studio de développement très connu. Sur consoles, on lui doit essentiellement Duke Nukem Time to Kill, Rugrats, Bug Riders et Tigersharks. Une production assez restreinte donc, qui n'a pas toujours brillé par sa qualité. M'enfin, ne nous embarquons pas dans des conclusions hâtives. Après un premier épisode réalisé par Probe Software, N-Space a tout de même bossé sur le deuxième volet de Die Hard pendant 2 ans et demi ! Largement le temps de nous pondre un produit digne de la licence exploitée !

Une grosse mire bleue vous indique l'emplacement des cibles encore vivantes.







Comme dans le premier épisode, vous devez désamorcer des bombes dans un temps limité. Sinon...





ON NE MEURT JAMAIS SUR PLAYSTATION



PlayStation

Un concept général identique et un gameplay légèrement remanié

doit une nouvelle fois affronter une bande organisée de terroristes surarmés, laissant planer une terrible menace sur Las Vegas, type missile thermonucléaire, arme bactériologique ou virus informatique... Parallèlement à ce mode de jeu scénarisé, il existe également - pour les nostalgiques - un mode arcade identique à celui du premier épisode, dans lequel vous devez enchaîner à la suite tous les niveaux par genre (action 3D, shoot et conduite). Pour en finir avec cette présentation des différents modes de jeu disponibles, sachez que cette suite propose une option training (histoire de se familiariser avec les différentes séquences), mais qu'aucun mode multi-joueurs n'est disponible !

Du neuf dans la forme

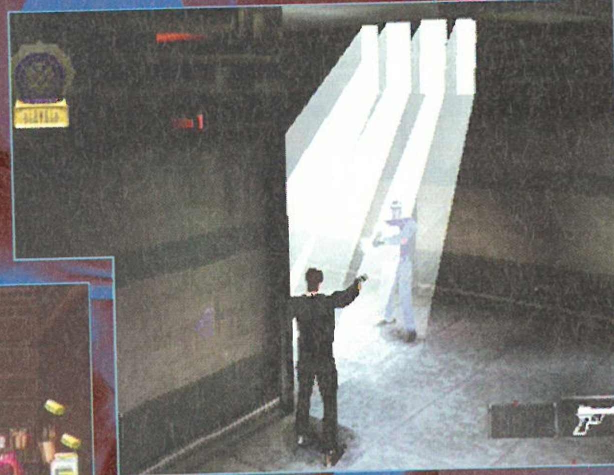
Die Hard 2 pallie son manque de nouveautés dans ses modes de jeu par une véritable cure de jouvence esthétique. Moteur 3D tout beau tout neuf, effets spéciaux bien classes, animations plus riches... La liste des améliorations visuelles est impressionnante et le jeu n'a graphiquement plus rien à voir avec son aîné ! Une chance toutefois, Die Hard Trilogy 2 arrive tout de même presque quatre ans après.

Deux générations face à face

Les photos parlent d'elles-mêmes : trois ans séparent Die Hard 1 de Die Hard 2 et, entre temps, les développeurs ont appris à exploiter les capacités de la PlayStation ! Ainsi, cette suite se révèle graphiquement beaucoup plus riche et colorée. Alors même si le concept du jeu n'a pas tant évolué, les fans du premier épisode de Die Hard risquent de replonger dans les aventures de McClane sans hésiter. Ah oui, petit détail : même si les développeurs de N-Space ont bénéficié d'une totale liberté dans l'utilisation de la licence Die Hard, ils n'ont pas pu pour autant réutiliser le visage et la voix de Bruce Willis ! Dommage, car le John McClane que vous incarnez dans le jeu n'a plus grand-chose à voir avec celui que l'on a pu voir au cinéma...











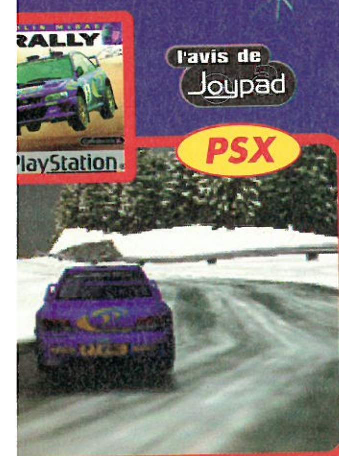


Le jeu est, dans l'ensemble, assez gore. Les ennemis grillent joyeusement, dans de spectaculaires incendies.



Suite à petit problème de santé, vends snowboard. Mise à prix 1000 F.
www.QXL.fr
QXL.fr
Qui dit mieux ?
Des skis aux windsurfs, des rollers aux patins vous trouverez sur QXL de quoi vous faire peur sur la neige, la mer, le bitume ou les escaliers bien cirés de la concierge même quand votre portefeuille n'a pas la taille XXL.

PENDANT LES FÊTES, LE MEILLEUR DE LA CONSOLE EST CHEZ E.LECLERC



LIN
RAE RALLY
TINUM

163F
24,85 €

2 joueurs. Simulation de course.
nez le célèbre Colin McRae et participez
courses mettant en scène des voitures
xistent dans la réalité : Ford, Subaru,
bishi, Toyota... De course en course,
pouvez modifier votre équipement et
r vos techniques de conduite.





l'avis de Joypad
PSX

LE MONDE
DES BLEUS

349F
53,20 €

1 ou 2 joueurs.
Simulation de football. 230 équipes,
6 tournois différents, une quinzaine de
stades... On voit ici les choses en grand.
Le jeu inclut également des options de
tactiques et de management poussées.
Revivez les plus beaux moments de la Coupe
du Monde et menez une nouvelle fois
les Bleus à la victoire !



l'avis de Joypad
PSX

SILENT HILL
+ GUIDE BOOK

379F
57,78 €

1 joueur.
Aventure/horreur. La petite ville de Silent
Hill n'est pas tranquille. Il s'y passe des
choses curieuses et effrayantes. Ombres et
brouillard... Des monstres surgissent de
nulle part et tentent de s'emparer de vous.
Les personnes que vous rencontrez vont
vous aider. Mais pouvez-vous vraiment leur
faire confiance ?... SELL : Public adulte.
Déconseillé aux moins de 16 ans.



l'avis de Joypad
PSX

STAR WARS
EPISODE 1:
LA MENACE
FANTOME

359
54,73 €

1 joueur. Action/Aventure. Basé sur l'hist
du film, ce jeu Star Wars vous invite à
incarner tour à tour différents personn
la part belle revenant tout de même
à Obi-Wan Kenobi. Vous pourrez utiliser
pouvoirs Jedi selon les situations et devr
au travers des onze niveaux du jeu,
remplir certains objectifs.



l'avis de Joypad
PSX

AL
NTASY VIII

349F
53,20 €

ueur. Jeu de rôle.
ses graphismes de haute tenue et son
ario marqué par l'aventure et
mantisme, FF VIII possède des atouts
aille. L'aventure qui vous attend ici tient
plusieurs CD et va vous tenir en haleine
dant des dizaines d'heure.
ochez-vous à votre siège :
t du grand spectacle !



l'avis de Joypad
DREAMCAST

SPEED
DEVILS (DC)

369F
56,25 €

1 ou 2 joueurs.
Course. Si les démons de la vitesse et du
pari vous sont familiers, Speed Devils est
fait pour vous. Ce jeu vous invite à piloter
des engins au moteur gonflé à la nitroglycé-
rine et à remporter de dangereuses courses
sur lesquelles vous pouvez parier de l'ar-
gent. La gloire ou l'accident - virtuel - vous
attendent au prochain tournant.



l'avis de Joypad
DREAMCAST

READY 2
RUMBLE BOXING

399F
60,83 €

1 à 2 joueurs. Boxe.
Une simulation de boxe explosive !
Entraînez votre champion et affrontez
ensuite quelques 16 adversaires différents.
Sur les rings, il faudra bouger, esquiver et
cogner de multiples façons.
Le "noble art" en 3D.



TONIC TROUBLE

37
57,78

1 joueur. Plate-forme.
Ed l'extra-terrestre
n'a pas de chance : en laissant tomber
bouteille de son vaisseau spatial, il mod
l'environnement de notre planète Terre
Décidé à réparer son erreur, il s'attaqu
alors aux légumes mutants et autres
féroces adversaires avec détermination
Un titre décalé et plein d'humour.

E.LECLERC


Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

Si le mois de novembre manquait singulièrement de grosses pointures, ben, là, autant être franc, c'est carrément la super misère. Au Japon, les annonces se résument à six malheureux titres ! Les développeurs hibernent ou quoi ? La Dreamcast sort légèrement la tête de son trou mais pas de quoi nous rassurer quant à l'intérêt que portent les éditeurs nippons à la machine de Sega. On retiendra essentiellement l'annonce de SEGA GT Homologation qui affiche clairement l'ambition de ridiculiser Gran Turismo 2000. C'est déjà pas si mal penseront les plus optimistes. Les dernières révélations sur le nouveau Zelda devraient, quant à elles, rendre heureux les possesseurs de N64. Du côté du Vieux Continent, remarquez, ce n'est pas beaucoup mieux. Peut-on réellement dire que la Dreamcast tire son épingle du jeu ? Zombie Revenge, Resident Evil 2, NFL Quarterback 2000... Je sais, je sais, patience est mère de toutes les vertus. Sur Play, Ace Combat 3 et Saga Frontier 2 sont les seules stars des News Europe. La misère, j'vous dis.



Sega GT

Sega GT Homologation Special



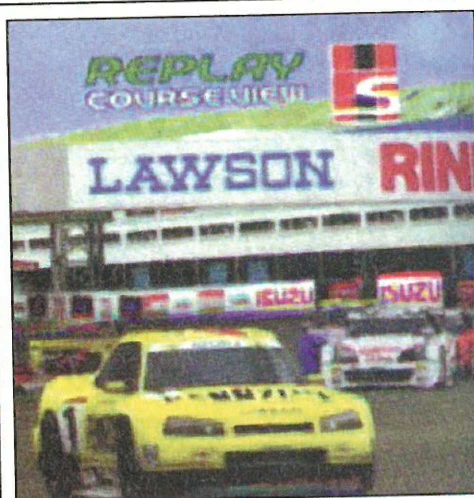


Éditeur :	Sega Japon
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	prévue pour mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

Alors que Sega avait toujours privilégié les courses arcade dans l'esprit des Daytona ou des Sega Rally, le triomphe de Gran Turismo a quelque peu changé la donne. Sega GT Homologation Special compte bien franchir une nouvelle étape en matière de simulation.



Si vous regardez bien, à ce stade du développement, il n'y a aucun pilote dans l'habitacle. Mais bon, ne chipotons pas.

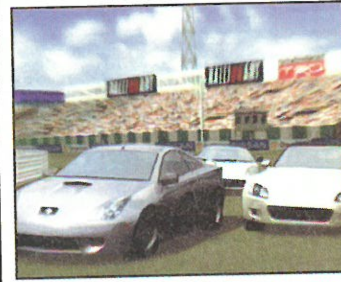


Que ce soient les modes de courses ou l'habillage, tout a été fait pour rappeler Gran Turismo de Sony.



La modélisation des véhicules est impressionnante de réalisme. La Dreamcast donne tout.





Pas la peine de se prendre pour un vieux sage à la longue barbe blanche, pour savoir que la gloire attire toujours la convoitise. En l'occurrence, après avoir passionné des millions d'amoureux de belles mécaniques, le fabuleux Gran Turismo s'est imposé comme la référence à détrôner en matière de simulation automobile. Soyons francs, jusqu'à présent, malgré quelques timides efforts de la concurrence, l'équipe de Polyphony Digital n'avait quasiment aucune raison de trembler. Mais la vie réserve parfois des surprises. En effet, coïncidant avec l'annonce du report de GT2, et alors que personne ne s'y attendait, Sega a saisi la balle au bond pour dévoiler les premiers éléments de son Sega GT Homologation Special ! Plus qu'une nouvelle simulation de conduite, le titre a été conçu dans un objectif très précis : surpasser GT2000 de Sony prévu sur PlayStation 2 et ainsi prouver que la Dreamcast est loin de s'avouer vaincue ! En préparation dans le secret le plus total depuis plus de deux ans et façonné par des développeurs aussi talentueux que Takeshi Nimura (Nights) et Hideshi Tatsuno (Giant Gram), Sega GT, prévu pour sortir en même temps que la PlayStation 2 au Japon, pourrait bien créer la surprise. Coup de projecteur sur un bolide en passe de décrocher la pole position.

Aux frontières du réalisme

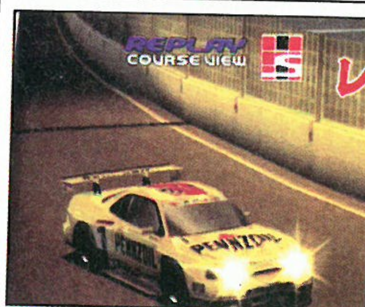
Pour Sega, les données sont très claires. Ce titre doit prouver que la Dreamcast est capable de rivaliser avec les premières générations de titres PlayStation 2. Afin de parvenir à remporter ce challenge, l'équipe de développement a ausculté les entrailles de la machine pour en cerner les moindres subtilités. Un seul mot d'ordre a guidé leur travail : réalisme ! Le premier constat est d'ordre visuel. Les images que nous avons pu voir augurent du meilleur et Sega GT s'annonce déjà comme l'une des simulations automobiles à l'habillage le plus réaliste jamais créé à ce jour. L'environnement des circuits s'illustre par la richesse des textures, tandis que la modélisation des 200 véhicules prévus est tout simplement irréprochable. Les tracés, dont le nombre n'a pas encore été communiqué, bien qu'imaginaires, respecteront aussi ce souci du détail et du réalisme. Les changements de revêtement (macadam, gravillons, terre, etc.) influeront particulièrement sur les sensations de pilotage et, bien évidemment, les projections de boue ou autres altéreront les carrosseries. En outre, bénéficiant des conseils de Yu Suzuki, qui travaillait sur Ferrari F355 (la borne d'arcade ultra réaliste), et du Comité de GT nippon, l'équipe a compilé une impressionnante base de données de télémétrie afin de pouvoir restituer le plus fidèlement possible le comportement routier des voitures.

Pilotage à facettes multiples

En ce qui concerne les licences officielles, vu que Sony a déjà un peu tout raflé, vous devrez vous contenter des bolides de la JGTC, du All Japan Gran Touring Championship, ainsi que de quelques voitures en provenance directe des meilleurs constructeurs nippons tels que Honda, Toyota, Mazda, Daihatsu. Petite surprise, McLaren semble aussi avoir été contacté, mais devrait représenter la seule écurie occidentale. En clair, préparez-vous à faire rugir les MR-S, Skyline, Supra, Accura, McLaren F1 GTR, the AE86 Silvia, et autre Suzuki Cappuccino. Croyez-moi, les connaisseurs apprécieront. Surtout que, question modes de jeu, Sega n'a pas fait les choses à moitié, avec la présence d'un mode Championnat, d'un Time Attack, de duels en mode deux joueurs, d'une section dédiée aux Replay (merci Gran Turismo), sans oublier les capacités Internet assez prometteuses (voir encart). Tout débute alors que vous n'étiez qu'un jeune et vaillant chevalier... Euh, mouais, non, je dois me tromper de disque, là. Ah oui, voilà. Vous commencerez votre parcours en Classe E, avec des véhicules n'excédant pas les 1000 cc. A vous alors de franchir une multitude de tests de conduite qui ouvriront successivement les premiers tracés (limite plagiat des permis du GT de Sony mais bon, que voulez-vous). A chaque course remportée, votre pécule initial gonflera, vous permettant ainsi d'acheter la voiture de vos rêves ou de perfectionner votre caisse d'origine. Le mode Garage faisant partie de la fête, il va donc falloir passer des heures à régler finement les différents paramètres de votre bolide. Vous êtes prévenu, Sega GT propose de la simulation jusqu'à en avoir les mains réellement pleines de cambouis. Ainsi, alors que la Dreamcast tarde à décoller au Japon, l'annonce de ce genre de titre à l'énorme potentiel pourrait bien relancer Sega dans la bataille. En tout cas, le duel Sega GT contre GT2000 est d'ores et déjà lancé. A cet instant du match, une seule certitude : la concurrence devrait amplement être bénéfique aux passionnés de courses automobiles.



Des ralentis qui s'inspirent un peu de ceux de Gran Turismo. Oui, juste un peu, mais comment faire autrement ?





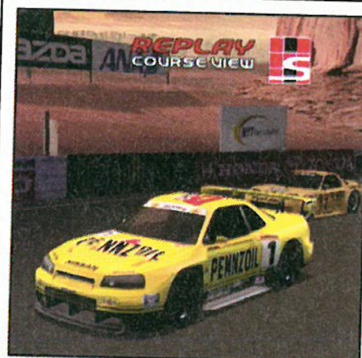




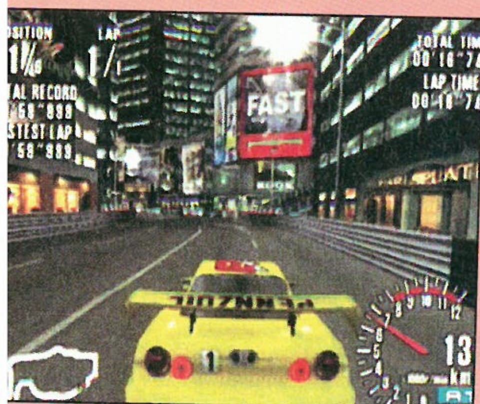
Les plus du Net

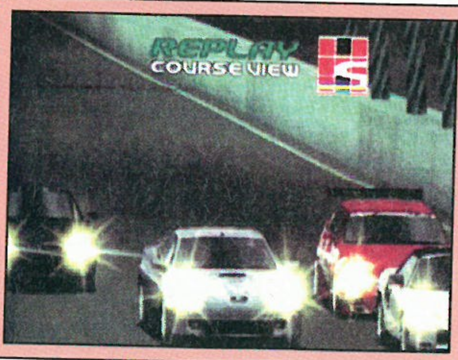
Pour le moment, il est prévu de pouvoir télécharger des replays, des modes Ghost pour tenter de battre les chronos des meilleurs, ainsi que d'autres éléments plus anecdotiques tels que des kits de personnalisation des voitures (comme dans Ridge Racer Type 4 en somme). Pourtant, l'option la plus intéressante, mais qui n'est encore qu'à l'étude, serait de pouvoir réellement s'affronter en réseau à plusieurs pilotes. Sega mise beaucoup sur ces options Internet, pour apporter une touche de convivialité et d'inédit toute particulière à son titre. Espérons sincèrement que les développeurs parviendront à réaliser leurs objectifs, tous leurs objectifs.

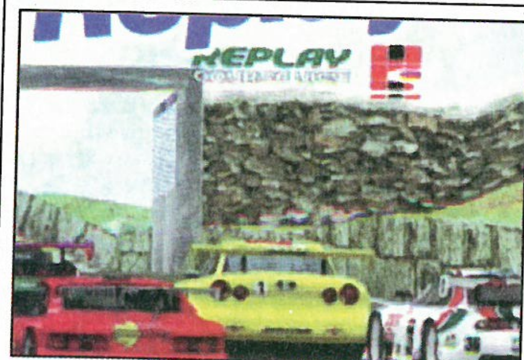




Près de 200 bolides réunis mais, malheureusement, on ne retrouve que des écuries japonaises, mise à part McLaren.







Zelda Gaiden



Éditeur :	Nintendo
Machine :	Nintendo 64
Sortie au Japon :	mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

On ne se lasse pas de vous parler de ce nouveau Zelda, toujours baptisé, pour l'instant, « Zelda Gaiden » ce qui signifie en français « Zelda histoire parallèle ».



Sous forme de Zora, Link peut nager avec une facilité déconcertante.

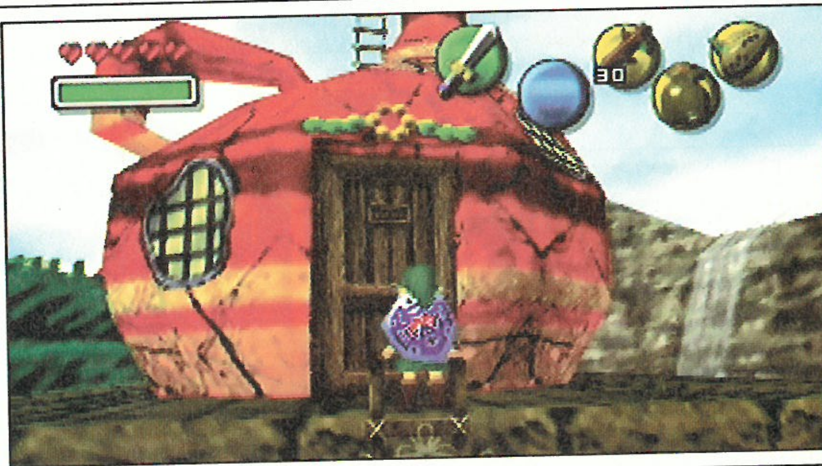


L'indispensable flûte, un classique dans les Zelda.



Avec ce nouveau corps, Link est prêt à faire la course contre Goron.

Rappelons brièvement les caractéristiques de ce nouveau Zelda qui, plus qu'une suite, est considéré comme un bonus. Dans le monde merveilleux d'Hyrule, Link voit, un jour, une lune noire étrange apparaître dans le ciel. Lorsque celle-ci s'écrasera sur la planète, ce sera la fin du monde. Link doit donc parcourir, une fois de plus, le monde d'Hyrule pour trouver une solution. Pour l'aider dans sa quête, il disposera de masques magiques qui lui permettront de se transformer en différents êtres. Cela lui donne la possibilité de nager, de rouler ou de défoncer des obstacles. Se jouant exactement comme le précédent Zelda, cet opus propose cependant des graphismes et une réalisation générale bien meilleure, utilisant le Ram Pak dans les limites de ses capacités.



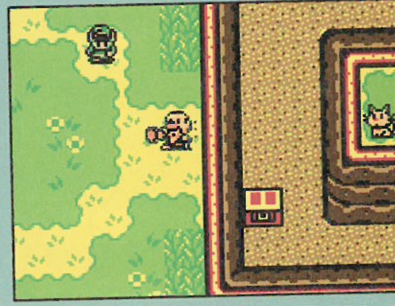
Quelques news...

Bien que le jeu soit encore tenu très secret, nous en avons appris plus sur certains aspects, notamment en ce qui concerne les mini-épreuves qui agrémenteront l'aventure. Il y aura, entre autres, une course de chevaux avec Epona contre deux jockeys aux allures de Mario et Luigi. Il s'agira de les empêcher de vous doubler et d'éviter leurs coups, tout en slalomant entre les arbres et en sautant par-dessus les obstacles de la route. Vous aurez aussi, dans le même genre, une course contre Goron et contre Zora, respectivement en montagne et sous l'eau. La course contre Zora se fera à la nage, tandis que celle contre Goron s'effectuera en roulades. Link devra porter le masque de Goron, pour se transformer en grosse pierre et rouler à la manière de Sonic. On sait aussi que des scènes de chasse à dos d'Epona seront présentes et que les mini-jeux seront au nombre d'une dizaine au final. Vivement mars ! D'ici là, Joypad mène l'enquête et cherche à en savoir toujours plus sur ce Zelda-là.

Zelda 4 saisons

De nouveaux écrans de la version Game Boy nous sont parvenus et nous vous en faisons profiter. Rappelons que dans cette nouvelle version, Link aura le pouvoir de changer les saisons ce qui influera sur le décor et donc sur ses capacités à progressser au travers des éléments du décor. Date de sortie inconnue.





Ils menacent le monde des rêves !

Réveille le héros qui sommeille en toi !

DREAM STORY

UNE AVENTURE PASSIONNANTE AU COEUR DES RÊVES À TRAVERS 6 UNIVERS FÉERIQUES

INCARNE TIM OU LOLA ET APPREND À MAÎTRISER LEURS SUPER-POUVOIRS.

TRANSFORME-TOI EN NINJA, EN ROBOT OU ENCORE EN SUPER-HÉROS POUR AFFRONTER DINOSAURES, ZOMBIES ET AUTRES ARAIGNÉES GÉANTES!



ROCOM
NTERTAINMENT SOFTWARE

T INTERACTIVE*
: 08 36 68 14 11*
Astuces Cadeaux

* 2,23 F/min

TF1 VIDEO multimédia

Fruité c'est plus musclé



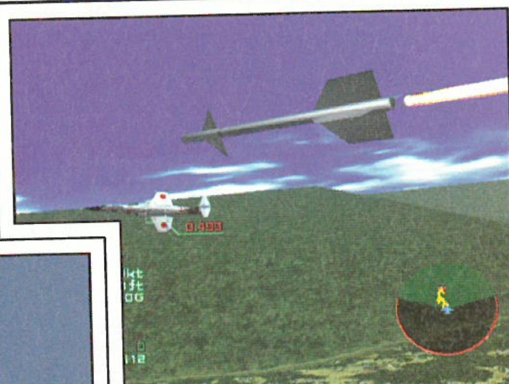
GT INTERACTIVE SOFTWARE

Aero Dancing F



Editeur :	CSK/CRI
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	printemps 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

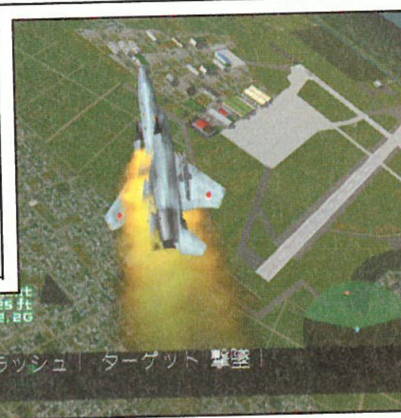
Après l'impressionnant mais limité Aero Dancing, voici une nouvelle version du jeu où les combats aériens sont à l'honneur.


Avez-vous déjà suivi un missile d'aussi près ?




Pour une même action, il sera possible de voir et revoir ce qui s'est passé sous un grand nombre d'angles de vue différents.

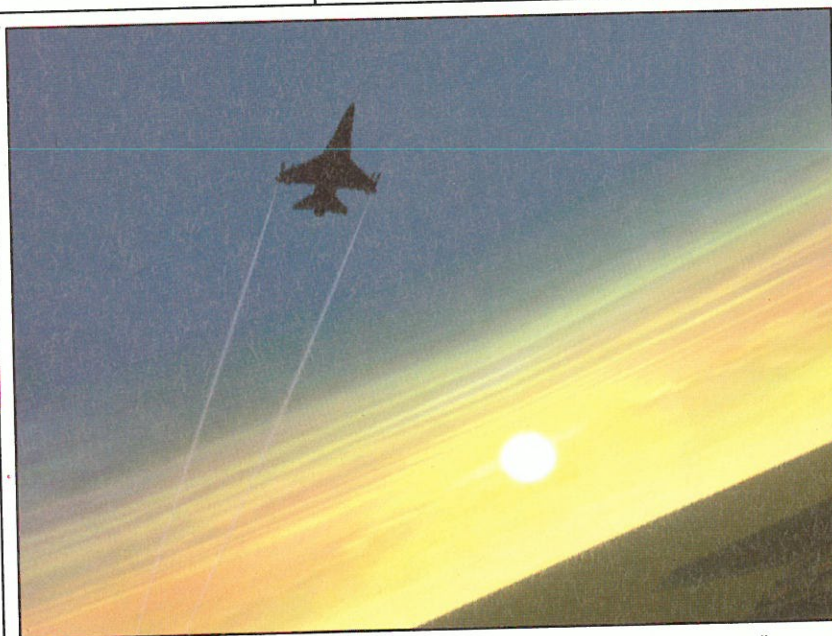

Il semblerait que l'avion ait subi plus de dommages que prévu.



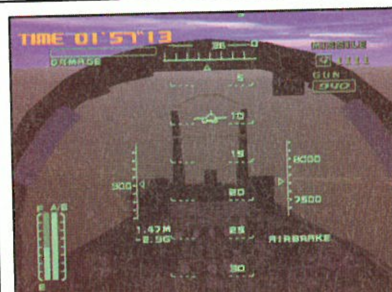
Aero Dancing premier du nom était un jeu de voltige aérienne. Avec cette suite, il n'est plus question de faire des figures dans un ballet aérien certes gracieux mais « pff, bon sang, vite gonflant » comme disait Willow, lors du test. Heureusement, on garde la réalisation irréprochable et on bazarde les petits ballets pacifistes bien louables mais ennuyeux, pour les remplacer par des combats aériens que l'on espère passionnants. Grâce aux 10 modèles d'avions présents dans le jeu, il suffira de remplir correctement les missions, afin de pouvoir accéder au panthéon des pilotes de chasse, ce qui devrait en contenter pas mal.

Réalisation impressionnante

Dixit l'équipe de développement de CRI : « Aero Dancing F repousse les limites graphiques de la Dreamcast, pour obtenir des décors photo-réalistes d'une beauté incroyable. Nous avons intégré aussi de nouveaux effets, notamment au niveau des fumées de missiles ou encore des effets de chaleur sur les réacteurs. Cependant, il ne s'agit pas d'une guerre virtuelle mais d'une batterie d'exercices de pilotes. C'est peut-être moins excitant quand on y pense, comme ça, mais cela permet au moins d'avoir un jeu dont les ennemis sont très intelligents, puisqu'on se retrouve à tirer sur des pilotes d'élite et non sur de pauvres mercenaires d'un empire quelconque. « Voilà qui rassurera les plus pacifistes d'entre nous. A vrai dire, rien ne sert d'avoir un background sinistre pour s'amuser dans un jeu... Axé sur le réalisme, ADF proposera 4 modes principaux : Fighter Pilot Mission, Tactical Challenge, Free Flight et Multiplay, qui permettra à deux joueurs de s'affronter. Cette fois, la Dreamcast pourrait bien avoir son jeu de dog fight impressionnant. Fans de Top Gun, l'heure est enfin venue de vivre une aventure haute en couleurs.
Vite, mon sac à vomi...


Tom Cruise peut aller se coucher, c'est une certitude, devant des graphismes pareils.



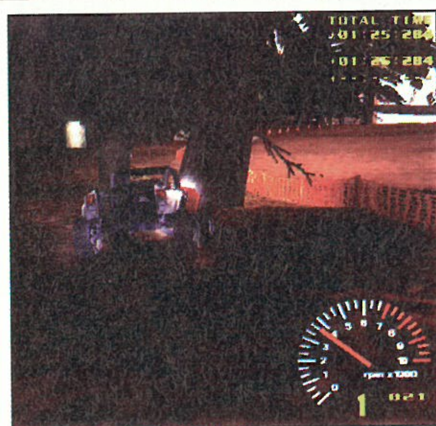
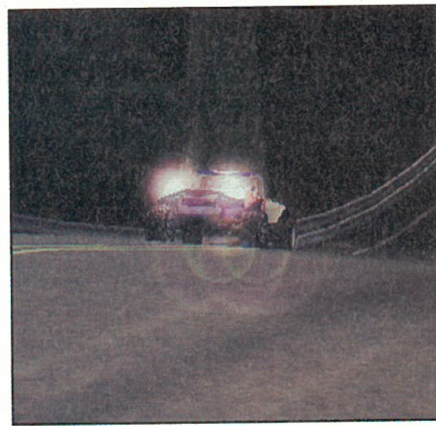


Attention au voile rouge !

Wild Wild Racing

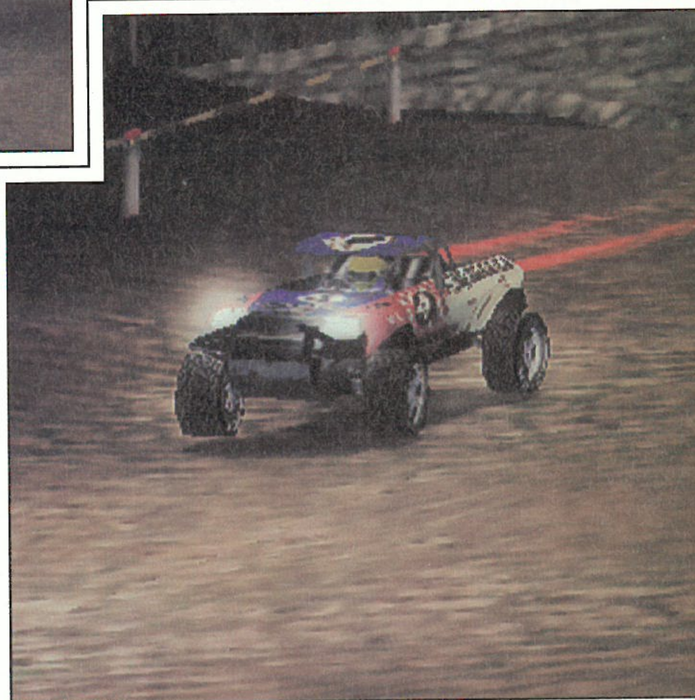
Éditeur :	Imagineer
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	courant 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

Pour faire un jeu qui tue en 3D, autant s'associer à Rage, un éditeur anglais qui possède une certaine expérience. C'est ce qu'a fait Imagineer, pour un titre graphiquement abouti.

Certaines épreuves se dérouleront de nuit.


Attention à ne pas se retrouver sur le dos !



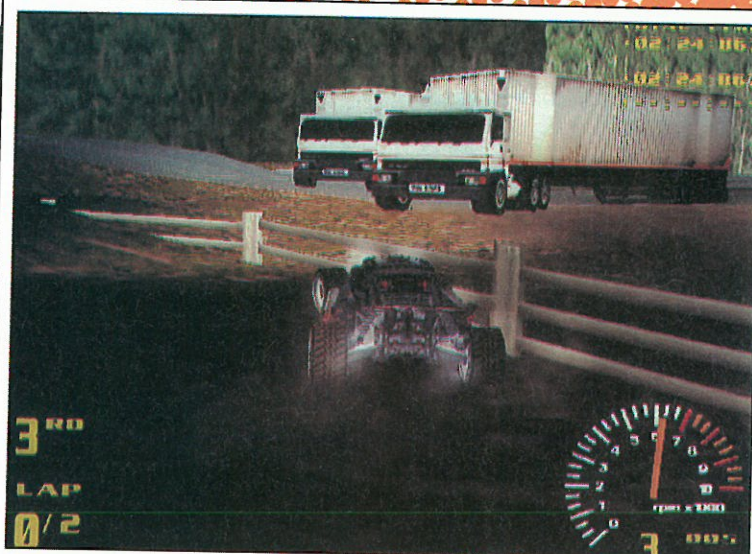
Difficile de se démarquer, lorsque l'on veut sortir un jeu de course sur PlayStation 2. En face, on attend déjà les grosses pointures : GT2000 et Shin Ridge Racer. Autant dire qu'il faut être doué pour s'imposer dans le domaine. Heureusement, Imagineer a su contourner le problème et s'est lancé dans un créneau encore vide sur la nouvelle console de Sony, à savoir le buggy. Wild Wild Racing vous place, en effet, dans un de ces bolides débiles et bondissants pour des sensations fortes, aux dires de l'équipe de développement. Et après Munch's Odyssee présenté le mois dernier, ce jeu est le second produit non-japonais annoncé et dévoilé sur PlayStation 2, puisqu'il est réalisé par Imagineer, certes, mais aussi par Rage, une société anglaise bien connue des joueurs (UEFA Striker PlayStation, par exemple). Ayant obtenu la licence de développement de la PlayStation 2, l'éditeur anglais sera donc aidé et distribué au Japon par Imagineer, spécialiste des reprises de titres PC sur Dreamcast (Millennium Soldier Expendable).



Une voiture qui grimpe partout, ça participe bien entendu aux courses très encombrées.

Bondissantes bagnoles

Profitant des capacités de calcul colossales de la PlayStation 2, WWRacing met l'accent sur le réalisme de l'inertie des véhicules et promet des comportements acrobatiques jamais vus dans un jeu de voitures. Il s'agit, bien entendu, d'un jeu de course dans un environnement tortueux, mais assez vaste et étendu pour que le joueur ait la possibilité de chercher des raccourcis, notamment dans les courses en forêt. On nous promet d'ailleurs un jeu plus axé sur la ballade et l'exploration dans le mode adventure, même si pour l'instant peu d'informations ont filtré. Bien entendu, un Time Attack mode est lui aussi prévu, ainsi qu'une épreuve de MountClim et de Downhill, respectivement montées et descentes de collines. Encore en cours de développement, le jeu dans sa version finale proposera un grand nombre d'effets, comme les feux des freins, les salissures sur la carrosserie ou les fumées, le tout en temps réel, ce qui devient désormais une évidence. Malheureusement, aucune date de sortie n'est encore annoncée pour ce titre prometteur.





Effets saisissants

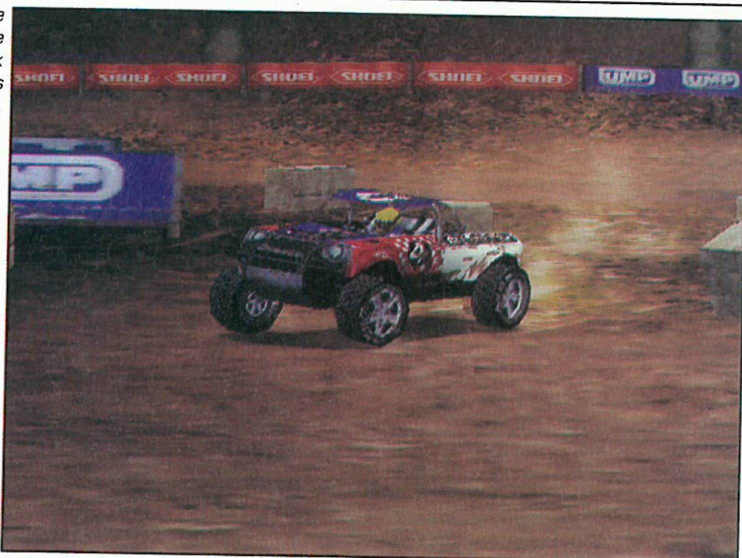
Des efforts ont particulièrement été faits sur les modèles physiques des voitures ainsi que sur les effets des suspensions. Ainsi, chaque saut se ressentira au niveau de la conduite et ce, de manière très réaliste. Un bonheur pour les yeux.



Les sauts seront vertigineux et par là même impressionnants.

Encore un jeu non japonais et pourtant prometteur

L'inévitable mode Time Attack vous attend.





ESPACE 3 games

PC

E COMMANDER			
LTIPORT	299 F	SIDE WINDER PAD	249
THROTTLE	899 F	VOLANT PUMA GT	299 F
TOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER	
TOR 32Mb	1690 F	RETOUR DE FORCE	990 F

NEW

AGE OF EMPIRE 2	349 F	LES 24 HEURES DU MANS	249 F
ASTERIX ET OBELIX CONTRE CAESAR	299 F	LES FOURMIS	329 F
BALDUR'S GATE DE LUXE	399 F	LNF MANAGER 2000	369 F
BUGS LOST IN TIME	299 F	MIGHT & MAGIC VII	369 F
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	NBA 2000	329 F
CIVILIZATION CALL TO POWER (add-on)	199 F	NHL 2000	369 F
COMMAND AND CONQUER :		OFFICIAL FORMULA ONE 99	369 F
TIBERIAN SUN	399 F	PAVILLON NOIR	349 F
DARKSTONE	349 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
DAIKATANA	369 F	REVENANT	359 F
DIABLO 2	349 F	SOUTH PARK LUV SHACK	299 F
DRAKAN	349 F	STAR TREK INSURRECTION	299 F
DRIVER	349 F	THE SPEED DEMONS	299 F
ENTRAINEUR 3 (add-on)	199 F	THEME PARK WORLD	349 F
FIFA 2000	329 F	TOMB RAIDER 4	349 F
GTA 2	329 F	ULTIMATE ONLINE SECOND AGE	199 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349 F		

DVD

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR 2990 F

NOUVEAUTES

		LE CINQUIEME ELEMENT	189 F
URS, 7 NUITS	179 F	LE DINER DE CONS	169 F
GOLDEN EYE	169 F	LE MASQUE DE ZORRO	169 F
OLUM 2022	189 F	LE ROI LION 2	179 F
AGEDDON	169 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
E	189 F	LES VISITEURS 2	169 F
E 2	189 F	LEON	189 F
BOYS	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
NVENUE A GATTACA	169 F	MORT SUBITE	179 F
PLOTS	169 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
TACT	169 F	PIEGE A GRANDE VITESSE	179 F
ING FREEMAN	179 F	POUR LE PIRE	
AIN		ET POUR LE MEILLEUR	189 F
MEURT JAMAIS	169 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
NE	189 F	SEXCRIMES	189 F
TRESS	179 F	SOUVIENS TOI	
DZILLA	189 F	L'ETE DERNIER	189 F
ANJI	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
. CONFIDENTIAL	169 F	TERMINATOR 2	169 F
RME FATALE 4	169 F	TIME COP	179 F
SSOCIE DU DIABLE	169 F	TITANIC	249 F
VEIL	179 F	TWISTER	189 F
OMME		U.S. MARSHALS	169 F
MASQUE DE FER	179 F	VOLTE FACE	169 F
RIVIERE SAUVAGE	179 F	WATERWORLD	189 F

NEW

MANGAS FILMS

COFFRET

ALBATOR (7 vol.)	449 F
CAPITAINE FLAM *Partie I* (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM *Partie II* (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ (6 vol.)	289 F
DBZ *Série TV* (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT *Série TV* (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
SAINT-SEYA : *Poseidon* (4 vol.)	199 F
SAINT-SEYA : *Le Sanctuaire* (8 vol.)	499 F
SAN-KU KAY (9 vol.)	490 F
STREET FIGHTER 2V (9 vol.)	499 F
TOM SAWYER (6 vol.)	349 F
X-OR *série TV* (7 vol.)	390 F

PACK SPECIAL

TOM SAWYER (vol. 7 à 12)	349 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 6)	129 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	99 F
KEN 2 vol.1	129 F
KEN 2 vol.2	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 110)	99 F
NADIA (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
OLIVE ET TOM (vol. 1 à 4)	99 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

GAME BOY

NSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
NSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
NSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	269 F
ME BOY CAMERA	199 F
PRIMANTE	399 F

I° SKATE BOARDING (CO)	199 F
EROID (CO)	249 F
TLE SHIP (CO)	199 F
MBERMAN QUEST (CO)	199 F
IN DRAIN	99 F
EAK OUT (CO)	149 F
T A MOVE 3	149 F
ESAR PALACE 2 (CO)	199 F
RMAGEDDON (CO)	**249 F**
T WOMAN (CO)	199 F
NTIPEDE (CO)	169 F
ESSMASTER 2 (CO)	199 F
OOL HAND (CO)	199 F
AZY BIKERS (CO)	**249 F**
TTHROAT ISLAND	99 F
FENDER + JOUST (CO)	199 F
UKE NUKEM (CO)	**199 F**
RTH WORM JIM 3D (CO)	199 F
WORLD GP (CO)	229 F
A 2000 (CO)	229 F
OURMIZ (CO)	**229 F**
OGGER (CO)	149 F
AME & WATCH GALLERY (CO)	169 F
LER INSTINCT	129 F
USTAR (CO)	199 F
A BELLE ET LA BETE (CO)	**229 F**
OGICAL (CO)	199 F
OONEY TUNES (CO)	**229 F**
CKY LUCKE (CO)	229 F
AGICAL TETRIS (CO)	**229 F**
ARIO GOLF (CO)	**199 F**
AYA (CO)	199 F
EN IN BLACK (CO)	199 F
ICKEY RACING (CO)	199 F
ISS PAC-MAN	
SUPER PAC-MAC (NB/CO)	199 F
ISSIL COMBAT (CO)	199 F
ISSION IMPOSSIBLE (CO)	229 F
ONTEZUMA (CO)	**199 F**
OTOCROSS (CO)	199 F
HL 2000 (CO)	**229 F**
BELIX (CO)	229 F

PAC-MAN	
+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F
PAPYRUS (CO)	**229 F**
PITFALL (CO)	199 F
POCKET BOMBERMAN (CO)	169 F
POKEMON ROUGE (CO)	**229 F**
POKEMON BLEU (CO)	**229 F**
POOL BILLARD (CO)	249 F
POP UP	99 F
POWER QUEST (CO)	249 F
QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
RAMPAGE 2 (CO)	229 F
RAT RESERVOIR (CO)	**149 F**
R-TYPE DX (CO)	**229 F**
RESIDENT EVIL (CO)	**229 F**
ROADSTERS (CO)	199 F
RONALD V-FOOTBALL (CO)	**249 F**
SILICON VALLEY (CO)	169 F
SPY HUNTER	
+ MOON PATROL (CO)	229 F
SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
STAR WARS RACER (CO)	**199 F**
SUPERCROSS 2000 (CO)	199 F
TARZAN	99 F
TARZAN (CO)	229 F
TELEFOOT SOCCER (CO)	199 F
TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
TOM ET JERRY (CO)	**199 F**
TOP GEAR RALLY 2 (CO)	229 F
TRACK'N FIELD	169 F
TUROK 2 (CO)	199 F
TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
UEFA STRIKER (CO)	229 F
V-RALLY (CO)	249 F
WARIO LAND 2 (CO)	249 F
WORMS ARMAGEDDON (CO)	**229 F**
WWF ATTITUDE	229 F
YANNICK NOAH (CO)	229 F
ZELDA (CO)	249 F

CTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
LIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	99 F
LIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
LIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
ABLE LINK	39 F
ARTE MEMOIRE	199 F
IT DE VIBRATION	129 F
OUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU 1 CABLE LINK GRATUIT

3 DO

69 F pièce 3 achetés 1 gratuit

ALONE IN THE DARK 2	**69 F**
ALONE IN THE DARK	69 F
BATTLE SPORT	69 F
CORPSE KILLER	69 F
DOOM	69 F
FIFA SOCCER	69 F
FLYING NIGHTMARE	69 F
HELL	69 F
IMMERCENARY	69 F
INCREDIBLE MACHINE	69 F
IRON ANGEL	69 F
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F
PEEBLE BEACH GOLF	69 F
PSA TOUR GOLF 96	69 F
PSYCHIC DETECTIVE	69 F
RETURN OF FIRE	69 F
RISE OF THE ROBOT	69 F
SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 F
+ TEST MEMOIRE 15 MN	69 F
SHOCK WAVE 1	69 F

SNOW JOB	69
SPACE HULK	69
SPACE PIRATE	69
STAR BLADE	69
STATION INVASION	69
STELLA 7	69
STRIKER	69
SYNDICATE	69
TOTAL ECLIPSE	69
VIRTUOSO	69
WHO SHOT JOHNNY ROCK	69
WING COMMANDER 3	69
ZNADNOST	69

MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99
ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99
FLIGHT STICK (SIMULATION)	99

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	**1990 F**
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	**34**
BASEBALL STAR	19
CHERRY MASTER	19
KING OF FIGHTER R1	19
NEO GEO CUP FOOT	19
PUZZLE	19
SAMOURAI SHADOWN	19
TENNIS	19

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	**199**
METAL SLUG X	169
KING OF FIGHTER 99	**239**

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU		449 F			
JAGUAR	*Syndicate*	49 F	*Theme park*	49 F	

MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

Éditeur :	Victor Soft
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	9 décembre 99
Sortie en Europe :	Non communiquée





D peut, bien entendu, utiliser de la magie pour se débarrasser de ses ennemis.



Vampire Hunter D

Tiré d'un roman populaire paru en 1983 et dont une superbe adaptation en dessin animé a été réalisée en 1989, Vampire Hunter D devient enfin un jeu vidéo.



Tout est en japonais, bien entendu. Un éditeur français aura-t-il la bonne idée de nous proposer ce titre ?

Depuis la sortie en France du film d'animation homonyme, par les bons soins de Manga Vidéo, les fans savent que Vampire Hunter D est une œuvre d'exception. Entièrement pensée, du côté graphique, par le maître de l'art baroque japonais, Yoshitaka Amano, cette page dans l'histoire de l'animation constitue aussi un moment-clé de l'histoire du roman de science-fiction japonais, puisqu'à la base, c'est un récit daté de 1983. Dans un monde très sombre, les humains vivent tels des paysans à l'époque féodale. Ils sont dominés par des « nobles » qui s'avèrent être des vampires. Ces seigneurs-saigneurs dirigent leurs faibles vassaux comme des esclaves et se nourrissent des plus jolies filles du coin. Mais, heureusement, ces amateurs de globules ne sont plus intouchables, car D, le Dampire (hybride entre un vampire et un humain), est à leurs trousses. Grand chasseur de mauvais vampires devant la gousse d'ail, il est non seulement un semi-vampire, mais aussi un adepte du combat à l'épée et de la magie noire. Les cinéphiles retrouveront ici une histoire proche de celle de Blade (Wesley Snipes). Pour l'aider, sa paume gauche renferme un visage. Sarcastique mais de bon conseil, cette créature lui sera utile car elle lui fera des suggestions qui l'aideront à survivre dans ce monde sans pitié !





D comme Derrifiant !

Ne nous embarrassons pas de fioritures stylistiques : Vampire Hunter D s'annonce canon ! Jeu d'arcade/aventure dans lequel les scènes de combat avec des créatures grotesques sont liées à des parties

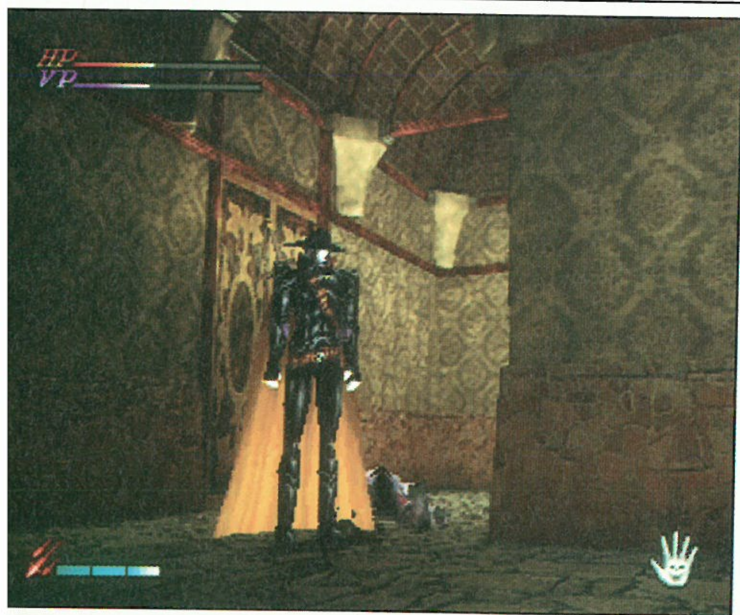


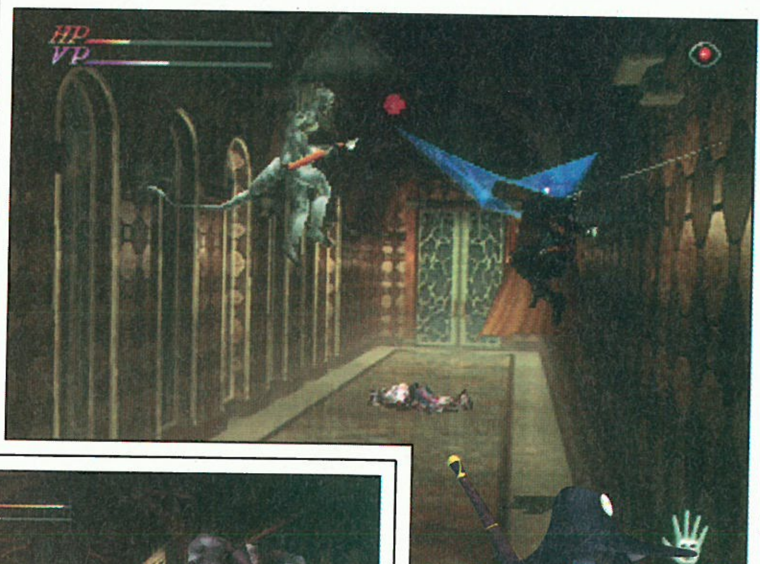


de recherche/réflexion, il fait penser à un Resident Evil baroque. Magie noire, combats au fleuret contre des golems, ennemis nobles et charismatiques, scénario profond ; les fans du dessin animé ou du roman (ils sont déjà plus rares) adoreront, tandis que les autres se régaleront de cet univers jamais vu auparavant dans un jeu de ce style. Entièrement en 3D, dans des décors calculés en temps réel à la manière de Dino Crisis, Vampire Hunter D vous opposera à des créatures étranges et à des énigmes parfois retorses. Le tout, bien entendu, saupoudré de séquences cinématiques extrêmement bien amenées dans lesquelles les personnages secondaires seront légion tout comme les rebondissements scénaristiques. Bref, la PlayStation semble ne pas avoir dit son dernier mot. Espérons que le titre sera un jour disponible en Europe. Avis aux distributeurs de France et d'ailleurs.



Les lieux visités sont magnifiques.







Mayerlink est le propriétaire du château que le joueur devra investir. Vampire de grande classe, mais farouche adversaire.



Un golem peu accueillant.



Tapes-m'en 5 !

La main de D. dénommée HIdarite (ce qui signifie « main gauche » en japonais) est une créature vivante à part entière. Sarcastique mais cultivée, cette « chose » vous apportera de précieux conseils quant au déroulement des événements qui pimenteront le jeu ou des énigmes qui vous bloqueront.









Éditeur :	Capcom
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	décembre 99
Sortie en Europe :	non communiquée



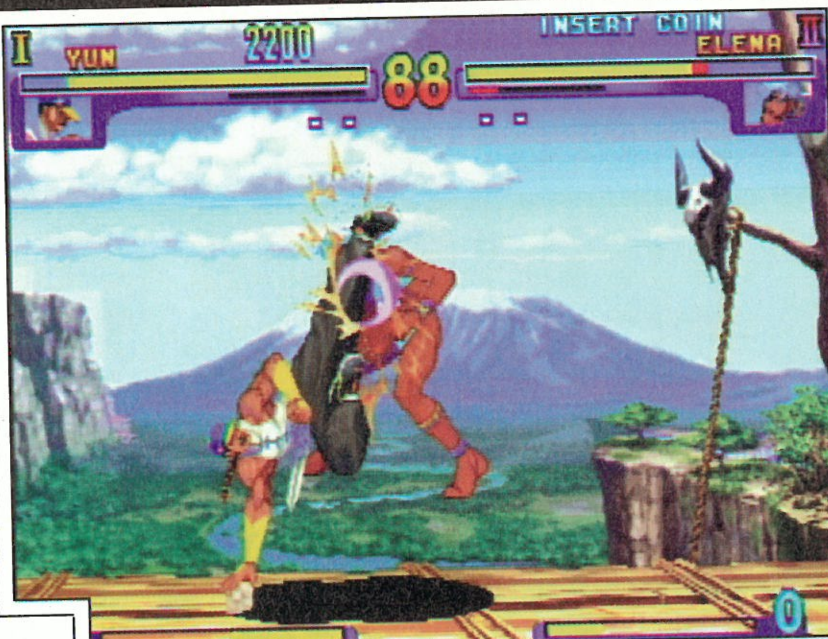
L'avantage d'être un mutant comme Nekros, c'est d'avoir des membres aux limites d'extension peu définies, à la manière de notre ami Dhalsim.

Street Fighter 3 W Impact

2 Street Fighter 3 en 1 ! Voilà qui pourra déconcerter la plupart des lecteurs qui ne connaissent même pas Street Fighter 3, étant donné le peu de succès qu'a rencontré le titre dans les salles françaises.



Sean a bien retenu les leçons de son maître Ken et exécute, lui aussi, des coups de pied volants non-identifiés.



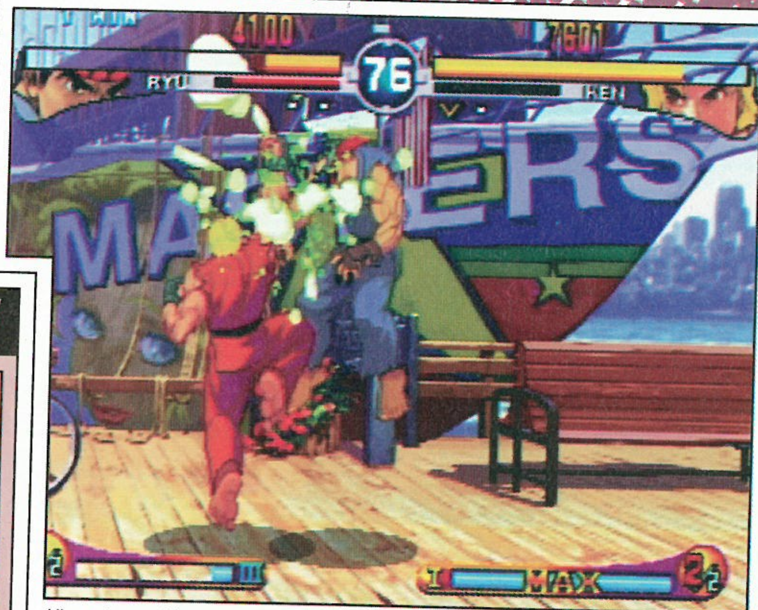
Yun est rapide mais beaucoup moins doué pour les enchaînements que son jumeau Yan qui est plus fort.

Street Fighter 3 W Impact est un produit un peu spécial. Destiné à la Dreamcast, car n'ayant jamais pu tourner sur une console 32 bits pour cause de mémoire insuffisante, il est un jeu d'arcade populaire qui pourtant n'a jamais vraiment connu le succès en Europe. Mauvaise distribution, lassitude des jeux de combat, les raisons sont multiples, mais injustes. Car Street Fighter 3 est un jeu qui innove vraiment et qui mérite que l'on s'y penche pour en maîtriser toutes les subtilités. Sorti en 1998, le premier Street Fighter 3 proposait des personnages complètement nouveaux et différents, mis à part Ken et Ryu. Proposant au total 11 persos, cette première version du jeu connut une suite six mois plus tard, baptisée Street Fighter 3 Second Impact Giant Attack, dans laquelle 3 nouveaux combattants faisaient leur apparition. Parmi eux, 2 colosses, d'où le nom de Giant Attack. Dans ce nouveau volet, il était désormais possible de bloquer toutes les attaques dites de projection, ce qui donnait un nouveau sens tactique à ce titre déjà rendu assez technique par le système de « blocking », marque de fabrique de Street Fighter 3. Ce principe de blocking permet au joueur qui possède un bon timing d'arrêter n'importe quelle attaque en frappant très légèrement l'avant de la croix de direction au moment précis de l'impact.

Double impact, triple dose !

La version Dreamcast proposera donc, en un seul jeu, les deux versions du titre, ce qui est plutôt louable. On aurait cependant préféré avoir directement la version 3rd Strike de Street Fighter 3, sortie en arcade au printemps dernier. Mais ne boudons pas notre plaisir, car ce produit nous réserve peut-être quelques surprises. La rumeur veut que l'on puisse sélectionner Gouki, personnage lui aussi issu de la saga « Zero » de Street Fighter, beaucoup plus populaire. Sur Dreamcast, les autres personnages disponibles seront Alex le lutteur américain, Dudley le boxeur dandy, Ibuki la lycéenne ninja, Gil le méchant mi-chaud mi-froid, Yun et Yan les jumeaux experts en Kung-fu,

Sean l'élève de Ken, Elena l'Africaine contorsionniste, Oro le mystérieux ermite, Nekro le mutant russe, Hugo le géant catcheur et Urien le lutteur grec aux pouvoirs étranges. Et, bien entendu, les incontournables Ken et Ryu. Identique à l'arcade au pixel près, voilà un jeu qui risque de faire craquer les fans de la saga, qui n'auront sans doute pas vu le titre passer dans les salles d'arcade européennes. Un collector en quelque sorte.



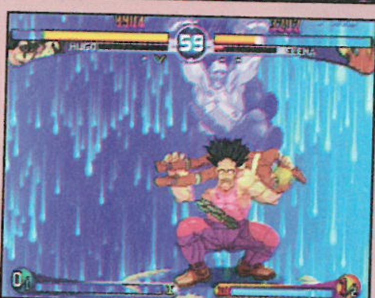
L'incontournable Dragon Punch est toujours de mise.

3 Super Arts pour le prix d'un !

Contrairement aux autres jeux de combat, Street Fighter 3 ne propose qu'une seule super attaque par combattant. Lors du choix du perso, c'est au joueur de décider celle qu'il pourra utiliser. Chaque personnage possède 3 Super Arts différents, et ce sont les styles de jeu des concurrents qui détermineront quelle attaque correspondra le mieux. Un côté tactique intéressant.









A la fin du combat, une page graphique indique le vainqueur du match.

Capcom acteur majeur de la Dreamcast





Alex nous fait une démonstration du Blocking System.









Ibuki possède une grande panoplie de coups aériens.

À CE PRIX LÀ, VOUS

PC joystick 500

Tous les PC ne se valent pas pour faire tourner les derniers jeux du marché et s'adonner au jeu en réseau. Conçu avec l'aide de la rédaction de Joystick, le magazine leader du jeu sur micro, le PC Joystick offre le meilleur rapport performance/prix du marché. Les capacités 3D et la taille du disque dur, deux éléments qui font la différence, ont bénéficié d'un soin particulier. Particulièrement à l'aise dans les activités ludiques, il sait se montrer versatile et s'adapter à tous les usages traditionnels d'un PC : éducation, culture, bureautique, Internet...



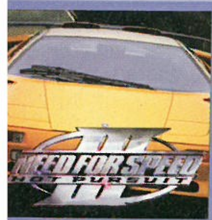
Configuration PC joystick 500

- Processeur Intel® Pentium® III à 500 MHz
- Mémoire 64 Mo SDRAM PC100
- Disque dur 8,4 Go Seagate 5400 tpm
- Carte Diamond S570 Savage4 Pro + 32 M
- Lecteur DVD Panasonic 6X/32X IDE
- Carte son intégrée SOLO1 ESS PCI
- Modem 56 K
- Enceintes Altec Lansing ACS22
- Joystick
- Ecran 17 pouces
- MS Windows 98 CD 2nd edition
- Antivirus
- Sun Star Office
- 5 jeux Electronic Arts
- Soft de décompression DVD (pour lire les DVD vidéo)
- Garantie 1 an par enlèvement à domicile
- Code 79724 (UC+Ecran 17 pouces)
- Accès gratuit* à Internet avec Mageos.com





…VEZ TOUT COMPRIS



NEED FOR SPEED III

Le concept de Need for Speed ? Conduire des bolides de rêve à toute vitesse sur des paisibles routes de tourisme. Avec ses 8 circuits, ses 11 véhicules et ses différents modes de jeux (dont le "hot poursuit" qui vous met aux commandes d'une voiture de police lancée aux trousses de chauffards), Need for Speed III ravit l'œil grâce à son graphisme enchanteur.

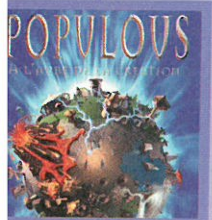




FIFA 99

Best-seller incontestable des simulations de football, la série des FIFA a acquis au fil des ans une patine mythique. Cette édition 99 brille par ses animations réalistes et sa maniabilité remarquable. Amortis, feintes, tacles, 360°, toutes les figures sont à la portée du joueur. Avec, comme toujours, toutes les équipes de la FIFA et les "vrais" joueurs, licence officielle oblige.

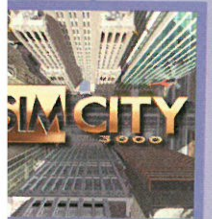




POPULOUS À L'AUBE DE LA CRÉATION

Inventés par Populous premier du nom, les "God games" proposent au joueur de prendre la place d'un Dieu et d'interagir sur un monde entier. En guerre contre un autre Dieu, le joueur doit créer et développer une population de fidèles.
Au registre des nouveautés de cette troisiéme édition de Populous III, un superbe graphisme 3D, un rythme effréné et des possibilités de jeu en réseau.

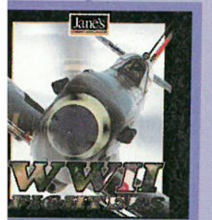




SIM CITY 3000

Sim City compte parmi ces rares jeux qui ont inventé un genre. Cette nouvelle édition 3000, la dernière en date, reprend le principe immuable : vous permettre de bâtir et de faire évoluer de la manière la plus harmonieuse possible la cité de vos rêves. Riche de 350 bâtiments, Sim City 3000 s'avère incroyablement complet.





WORLD WAR II FIGHTERS

Signé par Jane's, développeur bien connu des amateurs de simulation, WW II Fighters vous propose de prendre les commandes d'appareils de la Seconde Guerre mondiale. Visualisation ultra-réaliste du cockpit, intelligence artificielle des ennemis et réalisme du comportement des différents avions sont les grands atouts de ce jeu. Un musée virtuel ravira les passionnés de P-51, Thunderbold et autres Messerschmitt.



7990 FTTC

Prix emporté valable jusqu'au 31.12.99
dans tous les magasins hors Dom Tom
*Hors coût de communications locales

CONFORAMA

Liste des magasins :

Internet : www.conforama.fr
Minitel : 36 15 CONFO (1,29 F la min.)
Serveur vocal : 08 36 68 05 15 (2,23 F la min.)









Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	janvier 2000

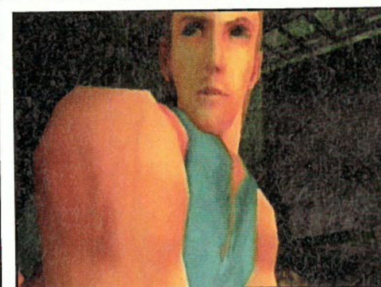


Le lock sur les ennemis est pris en charge automatiquement.

Zombie Revenge

Totalement dédié aux hard core gamers des salles d'arcade, Zombie Revenge démontre que castagne et décomposition peuvent faire bon ménage !





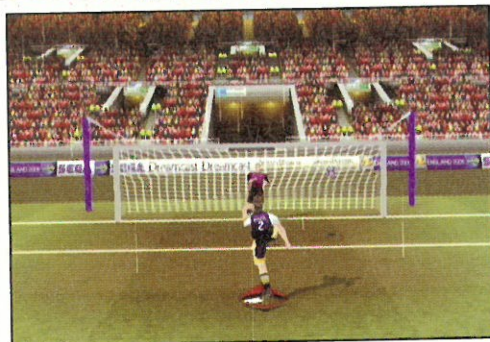
Sega semble s'attacher au genre de l'horreur, depuis l'élaboration de sa série des House of the Dead. Parfait mélange entre cette série de jeux de tir et Dynamite Cop, Zombie Revenge est un beat them all dans lequel vous pouvez incarner trois personnages au choix. On retrouve une composition assez classique de l'équipe de choc puisqu'elle se limite à une fille et deux mecs. L'énorme coiffe sur le crâne de l'un des protagonistes pourrait nous fournir une indication sur la période dans laquelle s'inscrit le scénario. A vue de nez, comme ça, au hasard, je parierais sur les années soixante-dix... A moins que nous ayons affaire à un grand fan des Jackson Five ? Quoi qu'il en soit, sachez que ce titre de Sega, sorti dans un premier temps au Japon dans les salles d'arcade, demeurait jusqu'alors quasi-inconnu en Europe. Une erreur sur le point d'être réparée grâce à la Dreamcast.

Sang pour sang action !

Pas la peine de s'appeler Hannibal Lecter ou Marc Aurèle, pour pouvoir goûter à Zombie Revenge. En fait, le principe se résume à du matraquage de touches, jeu d'arcade oblige ! Vous possédez un petit flingue de base avec lequel il fera bon arroser la clientèle décharnée, pour rester en vie. Si la prise en main s'avère des plus simples, la gestion des actions, elle aussi, jouit d'une assistance confortable, puisque les ennemis sont automatiquement lockés par l'ordinateur. Dans l'ensemble, aussi subtile qu'une vanne de Vincent Lagaffe, seule votre rapidité déterminera l'issue des confrontations. Autrement, pour favoriser l'immersion dans la trame scénaristique du jeu, des petites séquences viendront ponctuer l'action très pêchue mais néanmoins répétitive. Cela étant dit, Zombie Revenge s'annonce déjà comme une perle du soft d'action. Un petit conseil donc : au lieu de dilapider votre fortune dans les machines à café, économisez plutôt votre argent dans un cochon en terre cuite, celui-là même que vous fracasserez en janvier 2000. Le petit ratage Dynamite Cop devrait être rapidement effacé. Une bonne initiative de Sega.

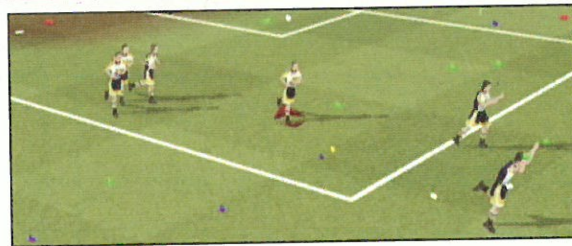


Les morts vivants sont éjectés par de vieilles droites qui rappellent les films de Bud Spencer !





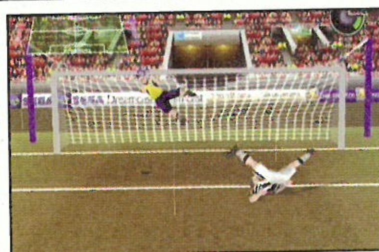
Éditeur :	Sega
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	janvier 2000





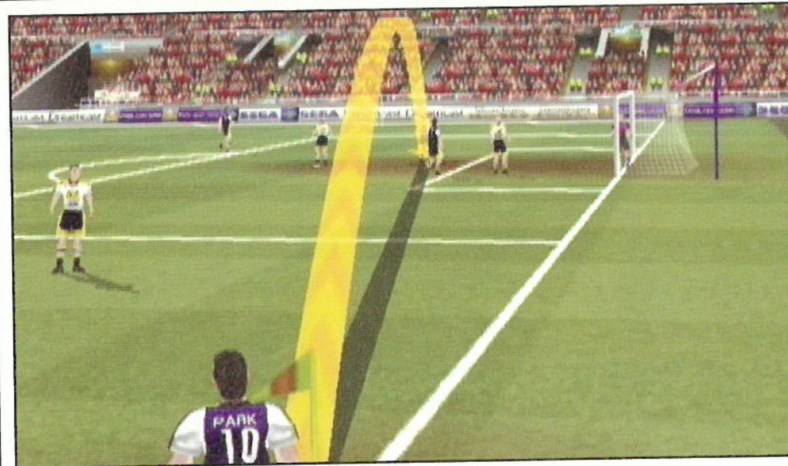
Worldwide Soccer 2000

Bien que les environnements soient fins, dans l'ensemble, la réalisation technique fait peine à voir.



Question animation, rien de bien transcendant. Pour le moment, on assiste plutôt à un défilé Playmobil.

Le mois dernier nous assistions à la déferlante du ballon rond sur PlayStation. Décider à s'implanter aussi sur ce terrain, Segа décide d'amorcer sa riposte. N'oubliez pas qu'avant d'être champion, l'entraînement est nécessaire.



Même si nous étions plutôt tournés vers le rugby, ces dernières semaines, le bon vieux foot n'a de cesse de nous faire vibrer dans les stades pour certains, devant un écran pour d'autres ou encore le pad à la main. En l'occurrence, sans vouloir jouer au disque vinyle rayé à outrance, ISS Pro Evolution de Konami demeure, à la rédac', la référence absolue. Toutes les excuses sont bonnes pour lancer une petite partie. Hop, de manière bien fourbe, on déclare innocemment qu'on part chercher du Coca au distributeur et, vlan, on en profite pour multiplier les défis et pour pousser des cris à en faire blêmir notre secrétaire de rédaction. C'est clair, depuis que ce jeu nous est parvenu, notre productivité légendaire a dramatiquement chuté, et si Joypad sort encore, cela prouve inévitablement que la vérité est ailleurs. Nous sommes de véritables malades, mais conscients de l'être, ce qui, avouez, constitue déjà un bon point. Tous ces détours pour vous dire que désormais nous attendons au tournant, que dis-je, au coup d'envoi, les nouvelles simu' de foot. Avant Virtua Striker 2000 adapté de l'arcade et prévu pour janvier 2000, Sega se jette dans l'arène, avec World Wide Soccer 2000. Une série phare sur Saturn qui risque toutefois de ne faire vibrer que les escargots.

Du foot, ça ? Euh...

A priori, tout débutait sur de bonnes bases. Comprenez que les modes de jeu bien nombreux et complets comme il faut répondaient présents. Sans oublier que, même si on se demande où Sega a pris sa licence, force est de constater qu'un impressionnant bataillon de clubs des plus célèbres championnats a été dépêché sur Dreamcast. Tous les joueurs sont là, avec leurs véritables noms pas écorchés pour un sou. A ce niveau, pas de problèmes donc, le côté « retrouve et incarne tes stars préférées » a été bien négocié. Pourtant, dès que ce beau monde a chaussé ses crampons et dès leurs premières foulées, une clameur a traversé le stade : « Au secours ! ». Graphiquement, on s'attendait à mieux, la jouabilité laisse à désirer avec sa latence exagérée et, malheureusement, pour les puristes, seul le côté arcade semble avoir été maintenu. Mais comme dirait le très clairvoyant Yoda : « Au stade bêta, World Wide Soccer 2000 se situe. Ne pas trop vite l'assassiner, tu dois. » O.K. mais, franchement, lorsqu'on aperçoit une animation aussi sommaire, une réalisation technique si terne et, pire, que le plaisir de jeu ne daigne même pas montrer le bout de sa truffe toute humide, difficile d'espérer voir la citrouille se transformer en carrosse ! En bon prince, je laisserai donc le mot de la fin à mon ami le nain de jardin centenaire : « Obscure et mal engagée, sa destinée me semble. »

DOCK GAMES®

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES RECRUTE

Nous recherchons des partenaires et franchisés sur les régions suivantes :

PARIS, Région PARISIENNE, PERIGUEUX, DREUX, CAEN, EVREUX, ALENÇON, LISIEUX, GUERET, ST MALO, LAVAL, ST LO, CHARTRES, TOURS, SAUMUR.

Et toutes les villes où notre enseigne n'est pas présente

TOMB RAIDER

ADVENTURES OF LARA CROFT

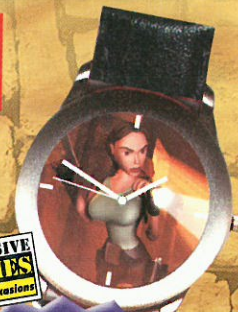
EXCLUSIVITE DU MOIS





Du haut des pyramides la star virtuelle du siècle vous donne rendez-vous ! PSX

399F



OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 MONTRE LARA **OFFERTE** AUX 2000 1ERS ACHETEURS

SOYEZ SUR VOS GARDE ELLE REVIENT ENFIN !

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center (ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92..21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
(Tél. voir minitel)

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

DUNKERQUE Center
NOUVELLE ADRESSE
19, bd Ste Barbe
03.28.66.73.73

THIONVILLE Center
NOUVELLE ADRESSE
ZI du Linkling III - C/C Leclerc
03.82.34.61.49

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES (mse 2,23F/mn)

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	consultez le minitel
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.95.54.63
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES		Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
Ste CLOTILDE de la REUNION	Tél : 02.62.28.83.05

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO

DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

otre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

DOCK GAMES®

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

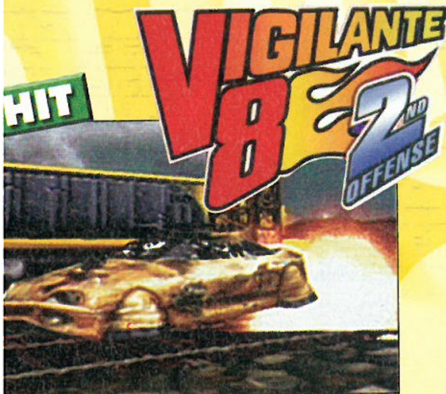




Console + 1 manette 1690F

Visual memory 199F

HIT



ante 8 : 2nd offense, le Roi du combat automobile est de retour sur outes avec de nouveaux véhicules et de nouvelles armes. DC



NEW

Un jeu d'action où votre mission sera de vaincre un gang terrifiant grâce à de nombreuses techniques de combat. DC



TOP

Prenez des combattants féroces et formés à tous les arts martiaux puis donnez leur des armes blanches : vous obtenez le plus grand jeu de combat jamais réalisé. DC

EW



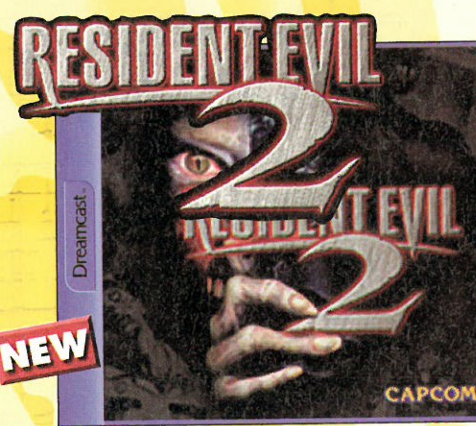
Une simulation automobile des plus délirante ! DC

1 PORTE CLÉ OFFERT* AUX 100 1ERS ACHETEURS



TRUC & ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)

(2)MSE, 2,23f/mn



NEW

Découvrez ce fameux hit saignant sur Dreamcast et partez pour de nouvelles aventures dans une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero. DC



NEW

parez vous à jouer avec tous vos personnages Nintendo férés. N64



HIT

Retrouvez Donkey et tout le reste de la famille dans un vertigineux jeu de plateforme. N64



CONSOLE N64 + 1 manette 649F





NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

NEW

1 CARTE MÉMOIRE OFFERTE* AUX 250 1ERS ACHETEURS

Enfin une simulation de VTT à vous coupez le souffle !!! PSX

CTR CRASH TEAM RACING

NEW

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 CASQUETTE OFFERTE AUX 1500 1ERS ACHETEURS

Faites chauffer les moteurs et lancez vous dans une cou[rse] fun avec tous les personnages de Crash Bandicoot. PS[X]

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

169F

1 manette analogique vibrante
1 cable RGB
1 carte mémoire et son boitier

DOCK GAMES 1ÈRE CHAÎNE EN FRANCE de magasins spécialisés(4)

NEW

GRAN TURISMO 2 — THE REAL DRIVING SIMULATOR

Retrouvez vos voitures favorites dans la suite de l'ultime simulation de courses automobiles ! PSX

HIT

FIFA 2000

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 TEE SHIRT OFFERT AUX 3000 1ERS ACHETEURS

[FIFA] 2000, la simulation de foot la plus aboutie [jam]ais réalisée arrive en force à l'aube de ce nou[vea]u millénaire. PSX

DUAL PACK console +1 manette analogique vibrante 790F

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 SAC À DOS OFFERT AUX 4000 1ERS ACHETEURS

NEW

STAR WARS EPISODE I RACER

MICKEY RACING

499F

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

La Carte DOC-KID

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

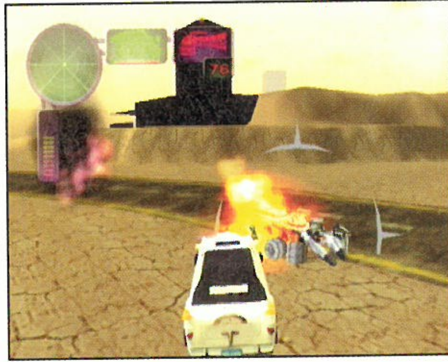
DOCK-GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
  Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

...ations et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. ** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement...







Éditeur :	Activision
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	janvier 2000

Vigilante 8 2nd Offense

Etre confronté à deux adversaires en même temps est une chose rare...

Les explosions se succèdent sans fin, avec un léger sentiment de lassitude.

La suite de Vigilante 8 ne renie pas le concept de son aîné. Au programme, caisses ultra blindées, armement lourd et courses bien destroy. La seule différence : le jeu tourne désormais sur Dreamcast.



Les véhicules disponibles font dans le délire absolu, avec leurs carrosseries destroy et leurs armes en tout genre.

Sorti il y a un peu plus de deux ans sur PlayStation et N64, Vigilante 8 vous proposait de participer à un énorme jeu de massacre, opposant une poignée de concurrents, pilotant des caisses délirantes surarmées ! Basique ? Impossible de l'être plus ! La conduite était simpliste, les circuits « ouverts » s'apparentaient plus à des arènes à ciel ouvert, l'I.A. des adversaires n'avait rien de transcendante et le côté stratégique des affrontements limité à sa plus simple expression. Accessible, Vigilante 8 n'avait en fait pour ambition que de vous défouler un bon coup, sans avoir à vous prendre la tête pendant trois plombes. Et la recette fonctionnait bien !

Fort d'un petit succès d'estime auprès des joueurs, Vigilante 8 hérite aujourd'hui d'une suite, prévue sur Dreamcast, puis sur PlayStation et N64. Estampillé « Second Offense », ce nouveau cru développé par Luxoflux pour le compte d'Activision reprend à deux trois broutilles près le concept du premier épisode. A savoir des véhicules délirants, allant du bus scolaire au semi-remorque en passant par l'aéroglisseur futuriste (17 engins en tout), une bonne dizaine de circuits en extérieur et une pléthore de concurrents prêts à tout pour vous exploser en mille morceaux ! Les modes de jeu ne sont pas plus originaux : arcade, quest et multi-joueurs, on va à l'essentiel sans s'embarrasser de la moindre originalité...

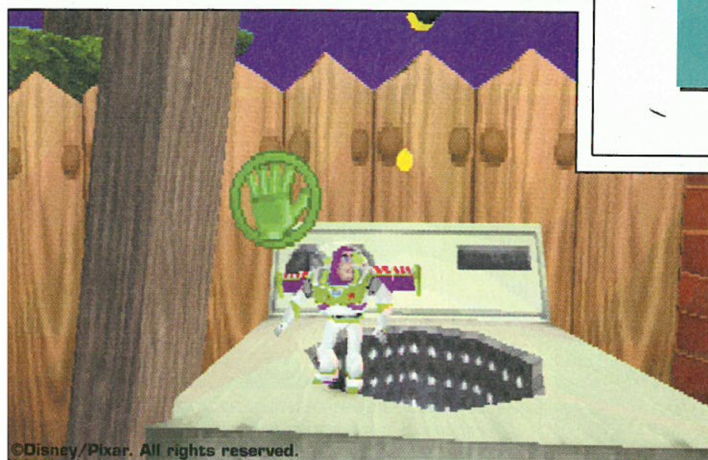
En piste pour le massacre

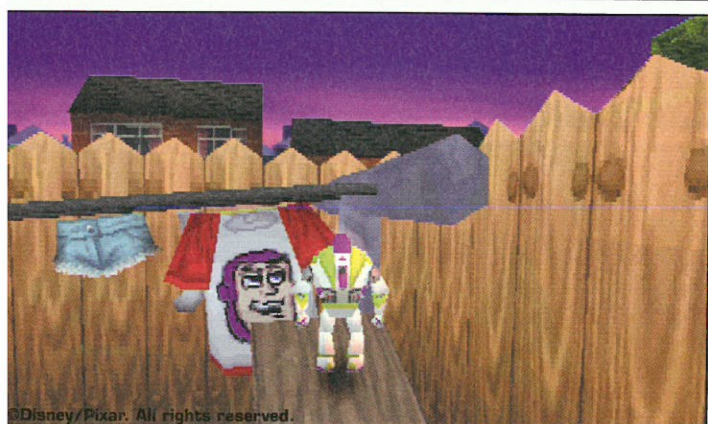
Graphiquement, vigilante 8 2nd Offense n'a plus grand-chose à voir avec son prédécesseur. Sans confiner au génie, les décors sont relativement fins, variés et plutôt bien agencés. Mais bon, y a pas non plus de quoi se damner, hein... Question intérêt, cette suite se révèle excessivement basique. On récupère les options disséminées sur la piste, on change d'arme à tour de bras et on explose la face des adversaires dans un joyeux feu d'artifice de projectiles. Bref, ça sent bon le réchauffé remis au goût du jour. Du neuf avec du vieux, mais on pourra sans doute encore passer de bons moments à tout détruire dans tous les sens. La recette fonctionne peut-être encore.



Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	fin janvier 2000

Toy Story 2





L'ami des enfants et des autres, le vaillant Buzz l'éclair, est de retour pour de nouvelles aventures. Dans ce jeu de plate-forme entièrement en 3D, Buzz devra, tout comme le scénario du film (prévu pour février 2000), retrouver son ami Woody volé par un collectionneur de jouets. Il aura donc à sa disposition tous les gadgets que possèdent les jouets modernes. Armé de son laser et bardé de ses ailes volantes qui lui permettent de faire des doubles sauts, Buzz devra traverser un grand nombre d'environnements hostiles suivant la trame du film. Contrairement aux autres jeux de ce style, l'aspect exploration est très poussé et les endroits traversés sont très vastes et regorgent de trésors. Il est, en outre, possible de finir un niveau de plusieurs manières différentes : en accomplissant une épreuve définie qui change à chaque niveau, en ramenant 100 pièces d'or au Cochon ou en trouvant une pizza. Le jeu devrait être disponible un peu avant le film, histoire de se familiariser avec des environnements créés par les brillants gars de Pixar.

Mea Culpa 1

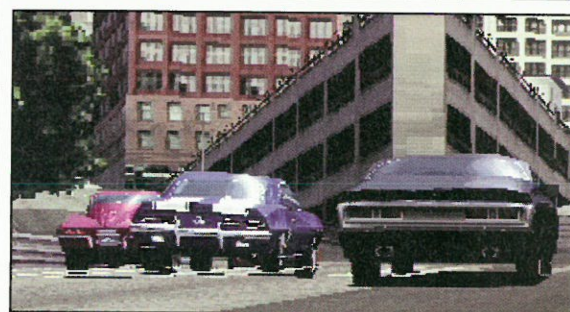
Okay, okay, je me suis complètement planté sur ce coup-là. Ce n'est pas Ginola qui assure les commentaires de FIFA 2000 mais bien Laurent Paganelli ! Que voulez-vous, je n'ai jamais eu l'oreille musicale, Jeanne d'Arc non plus d'ailleurs... Bon, elle, ce n'est pas pareil, elle a fini sur un bûcher !

Mea Culpa 2

Bon, ben, pas de doute, c'est le mois des errata et de l'auto-flagellation. Contrairement à ce que nous avions écrit dans le Test de Jet Force Gemini (Pad n°91), le titre de Rare n'est pas compatible avec le Ram Pak. Cette option, prévue à l'origine sur la version américaine, a, a priori, été supprimée à la dernière minute.

Éditeur :	Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	1er semestre 2000

Gran Turismo 2



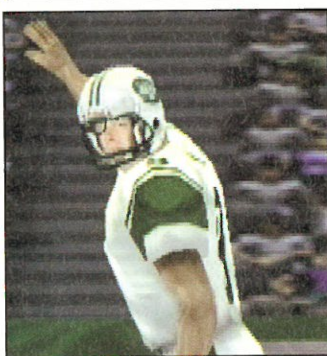
La nouvelle est tombée, aussi froide que Trazom, depuis qu'il s'est pendu au câble de son paddle Play' : la sortie de Gran Turismo 2 est reportée au premier semestre 2000 au Japon et par conséquent en Europe ! Mais que s'est-il donc passé chez Polyphony Digital, pour décaler ainsi la sortie d'un titre, qui nous semblait - n'ayons pas peur des mots - déjà parfait ? La réponse vient de monsieur Kazunori, le Producer de GT2. « Gran Turismo était révolutionnaire, GT2 se doit d'être irréprochable ! » Bref, Polyphony se donne quelques mois supplémentaires pour peaufiner son bébé. La volonté du studio est limpide : faire de GT2 un titre en tous points parfait, jusqu'au bout du plus petit pixel ! Louable intention, mais que vont penser les fans qui attendaient ce chef-d'œuvre de pied ferme pour les fêtes de fin d'année ? Ben, ils vont être tout simplement dégoûtés (comme nous) et vont apprendre à leurs dépens que la patience est une vertu... Voilà, c'était la turbo mauvaise nouvelle du mois. Quant à la nouvelle date de sortie de GT2, comptez sur nous pour vous la communiquer... Dès que nous la connaîtrons !



NFL Quarterback Club 2000



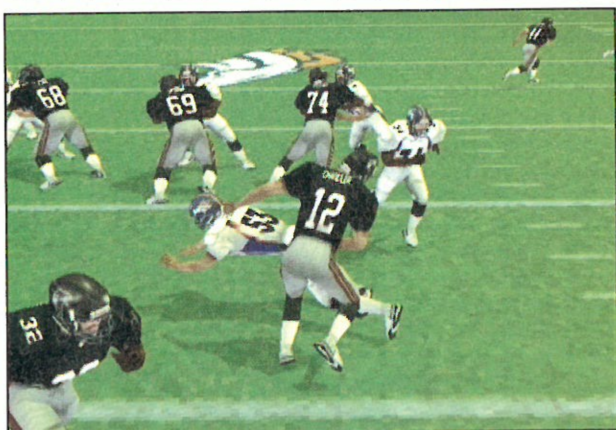

Éditeur :	Acclaim
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	début 2000





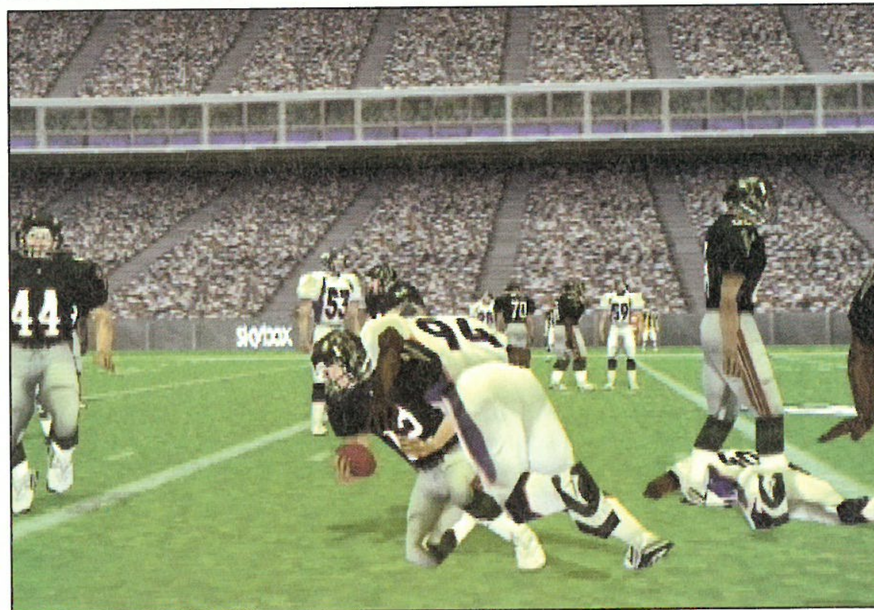
Visuellement, le titre d'Acclaim tue mais, globalement, les différences avec la version N64 sont minimes.

Ce mois de décembre est placé sous le signe de l'intellect pur. Trois simulations de football américain en l'espace de deux jours ! Je vais peut-être finir par devenir intelligent, moi !



Des mouvements de caméra d'une fluidité exemplaire pour cette version Dreamcast.





La Dreamcast fait un carton aux Zétazunis, il était donc logique qu'Acclaim et Iguana adaptent leur simulation de football américain fétiche sur la machine de Sega. C'est sûr, au pays des fromages qui puent la pantoufle putréfiée, l'arrivée de NFL Quarterback Club 2000 a de grandes chances de ne séduire qu'1,99 % de la population. Ben ouais, on ne vous apprend rien, les frenchies sont un peu fâchés avec le foot ricain. Tout ce que les non-initiés voient, ce sont des mecs gaulés comme des armoires normandes qui se jettent les uns sur les autres dans l'anarchie la plus absolue en poussant des hurlements de sangliers pré-pubères en rut. Pourtant, cette discipline se joue aussi avec la tête (on parle de réflexion, là, pas de coups de boules !). Plus tactique, tu meurs ! Enfin, tout ça pour dire que si vous vous arrêtez à cette image caricaturale du football américain, vous risquez de passer à côté d'un grand moment de simulation sportive à cause d' un simple préjugé.

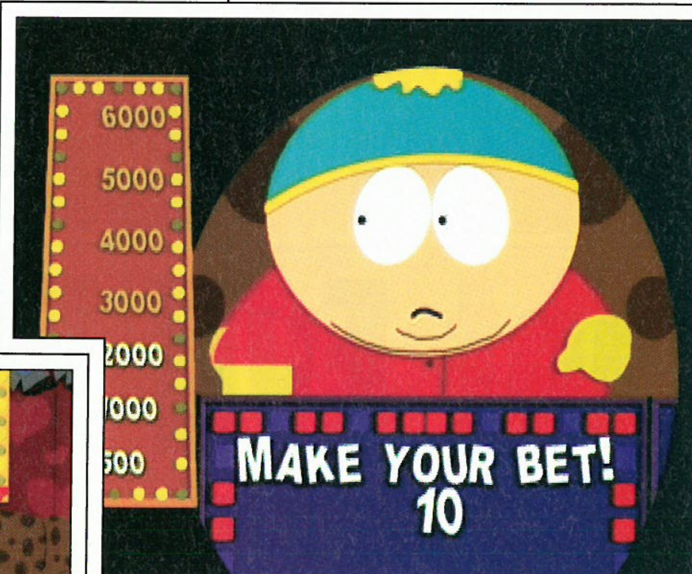
Un meilleur gameplay

D'un point de vue graphique, il existe assez peu de différences entre cette version Dreamcast et son homologue 64 bits. Ce qui nous fait dire qu'Iguana a effectué un travail d'orfèvre sur N64. Les textures sont certes un peu plus précises mais les changements les plus importants ne se situent pas là. De même, le travail de motion capture est rigoureusement identique. Côté fluidité, en revanche, c'est le jour et la nuit. La puissance de calcul de la bécane de Sega permet d'obtenir des mouvements de caméra ultra fluides (ces derniers sont un peu saccadés sur N64). L'autre énorme atout de cette version 128 bits réside dans la lisibilité des actions. Le système de caméra au moment des passes est nettement mieux pensé. Le focus ne s'éloigne plus, pour adopter une vue satellite. La caméra est, cette fois, placée derrière les épaules du quarterback. Résultat : la visualisation des receveurs potentiels gagne en clarté et le jeu en défense est nettement plus confortable pour l'adversaire. Autant être franc, nous nous sommes amusés comme des petits fous avec cette version bêta. Maintenant, il faut garder une chose à l'esprit : si le jeu d'Acclaim explose toutes nos références en matière de foot ricain, NFL QBC 2000 demeure néanmoins inférieur (sur le plan technique, en tout cas) à la simulation de Sega, NFL 2000. Alors, si vous êtes fan, mieux vaut peut-être attendre la confrontation prochaine de ces deux bombes dans notre rubrique Test Officiel, non ?

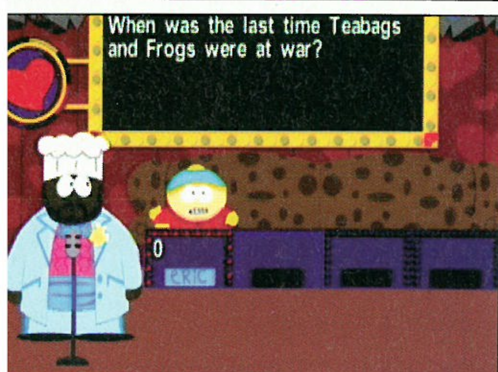
Éditeur :	Acclaim
Machines :	PlayStation et Dreamcast
Sortie en Europe :	janvier 2000

Chief's Luv Shack

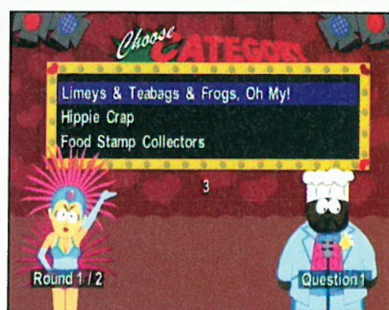
Les petits diables de South Park nous reviennent dans un épisode inédit où bon-goût et faculté intellectuelle ne font pas bon ménage.



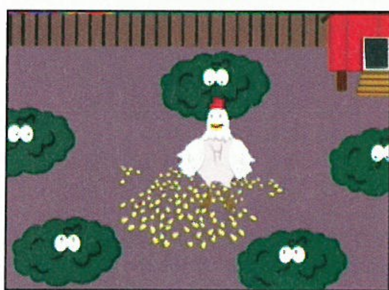
Il a vraiment une tête d'abruti ce Stan !

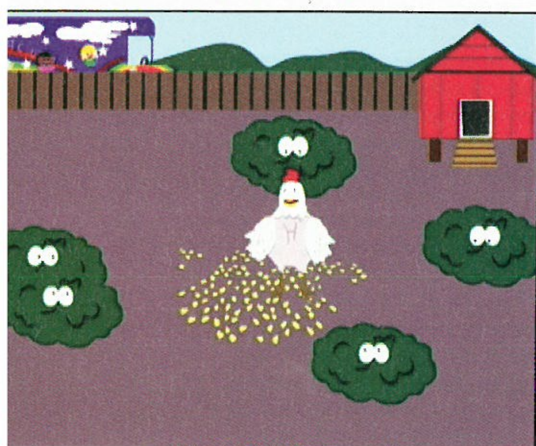


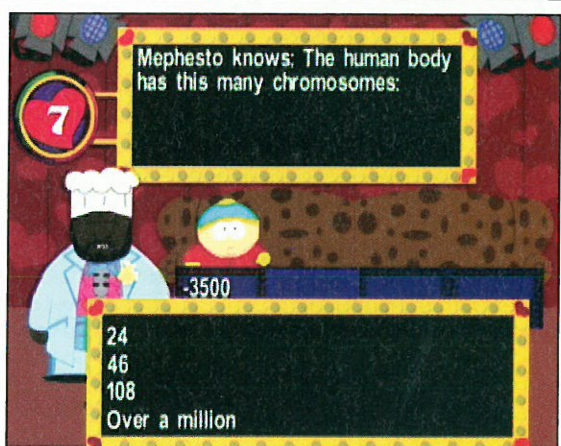
Vous n'êtes pas anglophone ! Dommage car tout est en anglais !

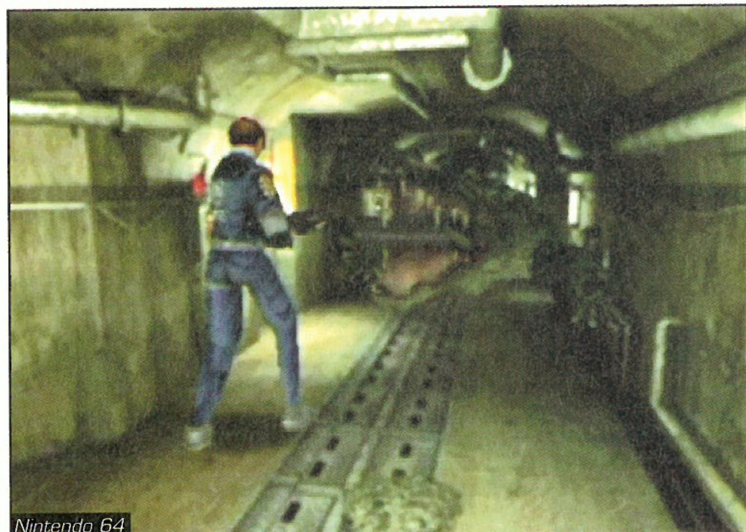


Dans le registre des jeux complètement débiles, Chief's Luv Shack ouvre une voie pour l'instant inexplorée. Reprenant les vulgaires personnages de South Park, le titre est une sorte de Question pour un Champion du pauvre dans lequel vous devez répondre à des questions idiotes. Totalement en anglais, l'éditeur n'envisage pas de traduire les textes, déclarant que le titre s'adresse avant tout aux fans de la série. En ce qui concerne le niveau intellectuel des questions, le Chef vous demandera de sélectionner une réponse parmi plusieurs pré-établies (en argot ricain) à des questions du genre : « Qu'est-ce qu'un hermaphrodite ? ». Si vous êtes sûr de votre choix, vous pourrez même miser de la thune ou augmenter les enchères. Le concept étant de totaliser le plus de points négatifs, le plus minable gagne donc forcément ! Incroyable ! Et dire que, pendant un instant, j'ai pensé que les petites pestes de South Park allaient se lancer dans l'encyclopédie culturelle !








Nintendo 64

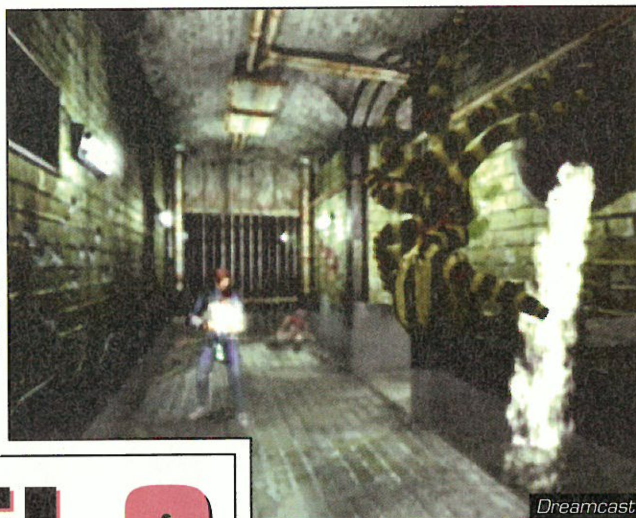
Une cartouche N64 gonflée à bloc mais aucune nouveauté notable.





Éditeur : Capcom
Machines : Dreamcast et Nintendo 64
Sortie en Europe : février 2000

Des décors en haute résolution et des textures affinées, c'est un peu ça, la « Dreamcast touch ».


Dreamcast

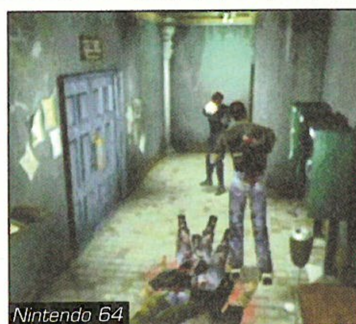
Resident Evil 2

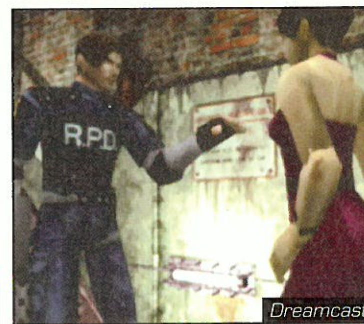
Capcom, empereur des séries à rallonge, se penche, cette fois-ci, sur son passé. Sur Nintendo 64 ou Dreamcast, ceux qui n'avaient pas encore goûté aux horreurs de Resident Evil 2 auront la possibilité de se rattraper !


Dreamcast



Approchez, approchez ! Oui regardez, admirez ma théière XVIe, bien usée mais qui, j'en suis persuadé, sera du plus bel effet dans votre salon. Une pièce, que dis-je, une œuvre d'art que vous ne trouverez nulle part ailleurs... » Ah, que voulez-vous les charmes de la brocante, le bagou des vendeurs fait parfois craquer pour des objets qu'on possède déjà et dont, finalement, on ne sait que faire ! Eh bien, la question est simple : Capcom aurait-il décidé de brocanter sa série des Resident Evil ? Après le raz-de-marée Street Fighter, c'est décidé, maintenant, nous nous situons dans la phase Resident Evil à fond les manettes ! La technique a été élaborée magistralement. Pour faire attendre les versions Game Boy Color (qui, sans rire, s'annoncent exceptionnelles) et le fameux Code Veronica sur Dreamcast (qui vient d'être reporté au 3 février 2000 au Japon), Capcom ressort son Resident 2 et l'agrémente à toutes les sauces, sur toutes les plates-formes qui ne le possédaient pas encore. Comme nous vous l'annoncions déjà depuis quelques mois, l'arrivée de ce titre sur Nintendo 64 est donc désormais imminente. Au programme, des décors et des personnages qui apparaîtront sous leur meilleur jour grâce au précieux Ram Pak. Des objets placés de manière aléatoire, un menu pour doser le degré de violence du jeu, des effets sonores retravaillés et puis, euh, eh bien, voilà, pour le reste c'est pile poil pareil que sur Play !


Nintendo 64



Dreamcast

Rebondissement sur Dreamcast

Au Japon, le report de Code Veronica a fait grand bruit. Le jeu, censé booster les ventes à Noël, disparaissait des plannings et cédait sa place à une surprise de dernière minute : Bio Hazard 2 Plus (son nom japonais) sortirait bel et bien sur DC ! Bon d'accord, ça fait un peu foutage de gueule, dans le genre : « Ah chez Capcom, on est vraiment trop puissant pour extorquer de l'argent aux joueurs sans se fouler ! ». Ça, c'était la réaction primaire, le sentiment bête et méchant de base. Mais ouvrez grandes vos oreilles : cette version DC comprendra en fait 3 GD Rom ! Sur le premier : le jeu lui-même (dommage que le RE1 n'ait pas été inclus), avec des graphismes en haute résolution qu'on annonce tout zolis, des petits gadgets supplémentaires (nouveaux habits, etc.), l'apparition du mode extreme battle où vous affronterez des hordes de zombis dans un temps imparti et la disparition des scénarios de Hunk et Tofu !
Le second GD Rom contiendra, lui, les musiques du jeu, plus quelques remix. Finalement, sur la dernière galette a été gravée la démo jouable de Code Veronica ! Et ça, avouez franchement que ça aide à faire passer la pilule. Une seule certitude, Capcom s'y connaît en marketing et les joueurs auront encore une bonne raison de se glacer le sang devant leur écran. Un plaisir qui n'a pas de prix.

Ace Combat 3

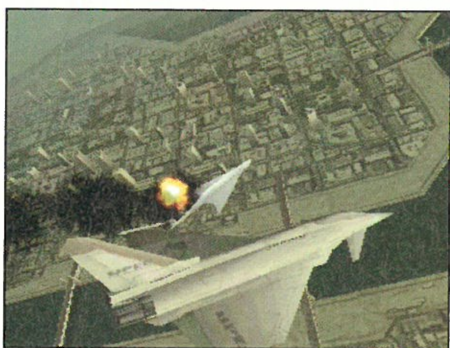



Éditeur :	Namco
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	janvier 2000



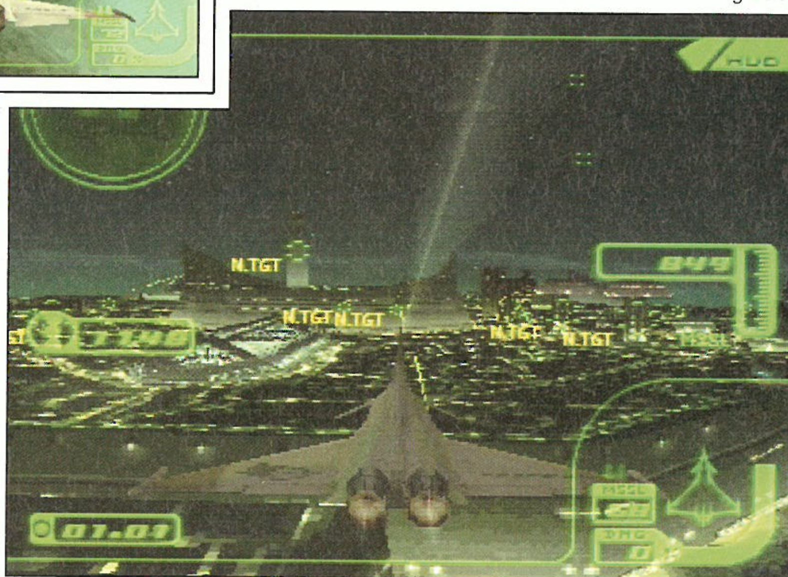


Les graphistes de Namco ont poussé la PlayStation à fond. Un habillage graphique saisissant de réalisme.






Un survol de nuit de la base ennemie. Les missions furtives nécessitent beaucoup de sang-froid.



Pour l'un de ses derniers titres sur PlayStation, Namco reste fidèle à sa réputation en nous proposant un sublime Ace Combat 3 Electrosphère. Déluge d'actions et frissons à Mach 2 constituent le programme des réjouissances.

En avant-goût des productions PlayStation 2, les derniers crus Namco sur PlayStation ne cessent de nous surprendre. En effet, connaissant désormais la machine sur le bout des processeurs, les développeurs se lâchent véritablement. Résultat, après Tekken 3, Ridge Racer Type 4, c'est au tour du dernier fleuron de la marque de connaître l'apothéose technique. Quelques mois d'âpres discussions auront été nécessaires mais l'essentiel est préservé, Ace Combat 3 Electrosphère daignera bien survoler notre continent. Dès que les tuyères de vos puissants cigares volants rugiront, le plaisir pourra débuter. Situé dans un univers futuriste somptueusement stylisé, Ace Combat 3 vous projettera réellement dans une aventure de haute voltige. Soyons clairs, tous les ingrédients constituant le charme de la série, à savoir des dog-fights acharnés, des missions variées ou encore une mise en situation bien amenée, oui, tous ces éléments qui rendaient le jeu unique ont été étoffés. Sans toutefois renier ses origines arcade, plus qu'à une simple succession de ballets aériens, c'est à une intrigue complexe et haletante que vous convie cette fois-ci Ace Combat 3. Baissez votre visière, tirez la manette des gaz et préparez-vous à déchirer le ciel comme jamais.

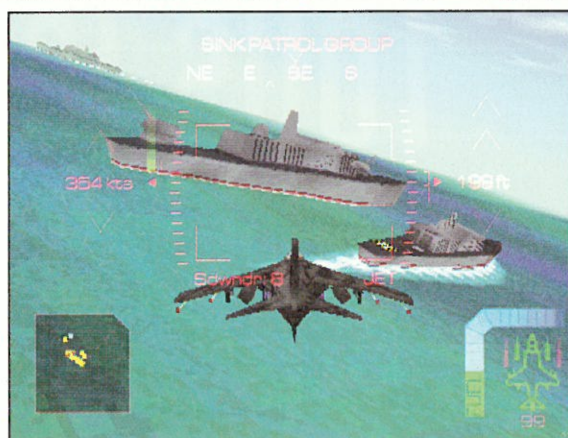
Toujours plus haut, toujours plus beau

C'est incontestable, d'un point de vue esthétique, Ace Combat 3 semble irréprochable. De l'affichage des environnements aux textures riches et variées à la modélisation des chasseurs (dont certains prototypes particulièrement originaux), en passant par l'habillage des menus des plus design, l'équipe graphique s'est transcendée. Cependant, et c'est bel et bien là que se situe la grande force du titre, Ace Combat 3 se différencie de ses prédécesseurs par l'existence d'une trame scénaristique tissée de manière machiavélique. Ainsi, après quelques missions de routine, vos talents attireront la convoitise de multiples organisations pas toujours recommandables. Céderez-vous à leurs avances, continuerez-vous à servir l'ordre et la justice ? Choix cornélien à douze heures. Vos décisions auront bien évidemment une grande incidence sur l'agencement des missions et le déroulement du scénario. Sachez enfin qu'il existe plus d'une vingtaine de missions différentes, ainsi qu'une petite douzaine de fins sans oublier la prise en main bien arcade qui privilégie les sensations fortes à la prise de tête. En somme, vous aurez compris qu'Ace Combat 3 Electrosphère s'apprête à s'imposer comme la nouvelle référence ultime en matière d'action/simulateur de vol. Vivement le premier looping !

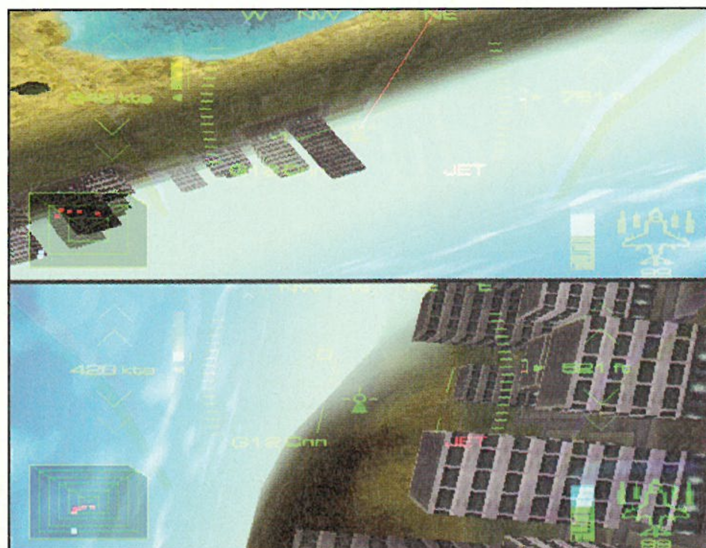
Eagle One Harrier Attack



Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	janvier 2000



Affronter des avions, c'est bien, mais les bateaux aussi, ça peut se révéler amusant.



Marre d'affronter la console ? Eagle One propose un mode deux joueurs avec écran splitté. C'est un peu écrasé, certes, mais c'est toujours mieux que rien.



Il va falloir se la jouer fine pour que votre appareil ne finisse pas dans l'appartement d'un particulier.





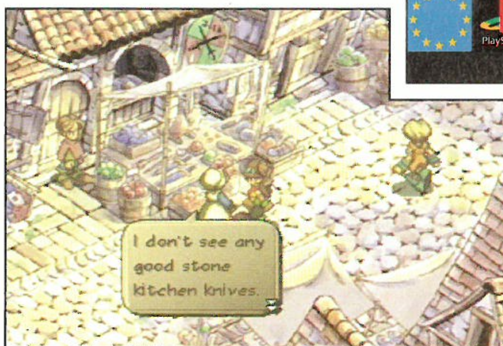
Pourchasser un groupe de terroristes armés s'étant appropriés les îles Hawaï... Voilà une façon originale de passer ses vacances. Ici, la tenue d'été laisse place à l'uniforme de pilote. Car si vous vous rendez à Hawaï en avion, ça ne veut pas dire que vous en descendez...

Eagle One. Un titre qui fleure bon le blouson d'aviateur et le sang qui monte à la tête, alors que l'on descend en piqué sur un avion ennemi. Les missions qui vous attendent ici sont variées. On nous promet, en plus, qu'elles seront riches et intéressantes (ça, on ne va pas nous dire le contraire). Sorti de son scénario catastrophe plus qu'improbable (des terroristes s'emparent des cinq îles d'Hawaï et coupent toutes les communications grâce à un champ électromagnétique), Eagle One joue la carte de la diversité et apporte du sang neuf à un genre assez peu exploité. Hormis Ace Combat, en effet, on ne peut pas dire que le nom d'une simulation de vol, sur PlayStation, vienne immédiatement à l'esprit de la plupart des joueurs. Ici, en plus des inévitables dogfights, il y a des objectifs terrestres à détruire, des missions d'escorte, de sauvetage... Vous pourrez même vous amuser à effectuer des acrobaties avec votre avion. On ne sait pas dans quelle mesure jouer les fous volants pourra s'avérer utile à la réussite d'une mission.

« Cible acquise, missiles parés... »

La volonté première des développeurs d'Eagle One est de vous inviter à vivre des scènes d'anthologie dignes des plus grandes productions hollywoodiennes. Attendez-vous donc à des missions aussi dangereuses qu'impressionnantes, dans lesquelles il faudra raser le sol ou encore traverser des volcans en éruption alors qu'ils expriment leur colère par de longs jets de flammes. Il y aura aussi d'autres missions plus « paisibles » (mission de nuit, de bombardement, de ravitaillement en plein vol...) pour tempérer le tout mais, dans l'ensemble, vous devriez vous accrocher fermement à votre manche. En plus du Harrier (avion à décollage vertical), que vous pilotez la plupart du temps, d'autres zincs sont disponibles. Il y en a même que vous devrez voler à l'ennemi, histoire de voir ce qu'ils ont dans le ventre. A la lecture de toutes ces infos, on se surprend à penser que, si la réalisation suit, Eagle One pourrait bien créer la surprise.









Éditeur :	Square Europe
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	février 2000



Saga Frontier 2

Après avoir été tenté par les univers cybers et la recherche du réalisme, Square a finalement décidé de revenir aux sources. Grâce au magistral Saga Frontier 2, apprenez que les RPG en 2D peuvent aussi être qualifiés de chef-d'œuvre.



De nombreux choix interviendront en cours d'aventure. Le scénario s'illustre par sa richesse.





Une profusion de détails qui prouve la maîtrise artistique des développeurs de Square.



Les environnements au rendu aquarelle sont un véritable plaisir pour les yeux.

Alors que tous les passionnés d'aventure épique se sont laissés volontairement happer par le maelström Final Fantasy VIII, rares étaient ceux à imaginer que, quelques mois après la parution de son chef-d'œuvre, Square s'apprêtait à récidiver ! Un nouveau RPG, une nouvelle expérience ludique inoubliable. En effet, pour sa première incursion sur notre territoire, le second volet de la série des Saga Frontier risque d'en stupéfier plus d'un par la richesse de son graphisme, la profondeur de son scénario et l'excellente ambiance générale qui émane du titre. Contrairement à la tendance actuelle des Final Fantasy, l'histoire de Saga Frontier 2 se déroule intégralement dans un univers heroic fantasy situé en l'an de grâce 1220. Tous les thèmes propres au Moyen Age ont été regroupés tels que les luttes entre rois félons, les éternels vassaux avides de pouvoir, les paysans asservis et autres quêtes de mystérieux trésors. L'aventure est imposante et le plaisir de s'y plonger sans limite.

Un superbe conte graphique

De véritables génies. Oui, difficile de qualifier autrement les artistes de Square ayant travaillé sur Saga Frontier 2. Jamais, pas même dans Final Fantasy VII ou VIII, vous n'aviez traversé des paysages aussi féeriques, rencontré un traitement de l'image aussi novateur et somptueux sur console. Ici, toutes les planches graphiques ont été réalisées à la main et colorisées grâce à un procédé d'aquarelle unique. Les écrans fixes se révèlent autant de pages d'un superbe livre d'images pour enfants, tandis que les personnages en 2D s'intègrent et s'animent avec aisance dans ce magnifique environnement. Rien que pour sa maîtrise technique, Saga Frontier 2 mérite toute votre attention et il sera difficile de ne pas être subjugué par tant de beauté. Mais ce n'est pas tout. Sachez, en effet, que comme tous les bons RPG, le système de combat a été particulièrement soigné. Ici, fini les rencontres aléatoires intervenant tous les quatre pas ! Les développeurs ont préféré rendre les ennemis visibles ce qui permet, à votre guise, soit d'amorcer le combat, soit d'essayer finement de l'éviter. En outre, bien qu'un peu moins spectaculaires que dans FFVIII, les affrontements possèdent beaucoup plus de rythme et proposent parfois des situations inédites comme des duels (avec possibilité d'enchaîner des combos) ou encore des batailles entre escouades adverses. Excellent. Ajoutez à cela une aventure palpitante et truffée de rebondissements (de nombreux choix influeront sur le scénario), une partition musicale enchanteresse et vous obtiendrez un nouveau fantastique RPG issu de l'usine à rêve Square ! Dépêchez-vous de finir Final Fantasy VIII car Saga Frontier 2 frappe déjà à votre porte.

MTV Tignes Snowboarding



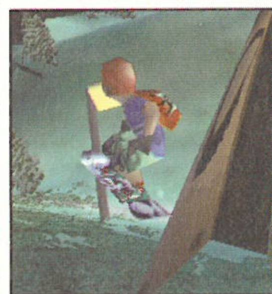

Editeur :	Ubi Soft
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	janvier 2000


L'atout incontestable de ce titre : des pistes ultra larges. qui nous changent des descentes dans un étau.





Un éditeur de snow-park simple d'accès pour freestyler comme une bête.



Cette année, les p'tis gars de Radical Entertainment ont changé de licence. Ce n'est plus ESPN qui sponsorise leur jeu de snowboard mais MTV Sports et le domaine skiable de Tignes (où se dérouleront les championnats du monde de la discipline). Cette version bêta, contrairement à celle de Cool Boarders 4, nous a plutôt agréablement surpris. Pour une fois, on n'a pas le sentiment de rider dans un simple couloir. Les pistes sont vraiment larges à l'image de celles du titre de Pam, Snow Racer 98. On éprouve clairement un sentiment de liberté et d'immensité. Concernant les sensations de glisse, le bilan est toutefois mitigé : on carve un peu trop facilement, la neige n'offrant, en effet, pas tellement de résistance. En revanche, les mouvements de caméra suivent l'action de manière dynamique et il en résulte un effet de vitesse assez impressionnant. Enfin, les attitudes sont beaucoup plus naturelles que dans Cool 4. Les riders plient les genoux, remuent les bras après un saut. On distingue bien les tricks... Pas mal du tout. Reste que les combinaisons de tricks nous ont paru, pour le moment, un peu limitées tout comme le nombre de piste d'ailleurs (c'était également le cas d'ESPN Extreme Snowboarding). Le moteur 3D, quant à lui, mériterait de gagner en fluidité. Pour finir sur un point positif, sachez que MTV Snowboarding intégrera un éditeur de snow-park, en voilà une bonne idée !

Cool Boarders 4



Éditeur :	Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	janvier 2000


Des attitudes qui manquent toujours autant de naturel.

Aucun doute, c'est bien l'hiver. Il pleut comme vache qui pisse, ça caille à mort, les mini-jupes, c'est fini, j'arrête pas de renifler et les premières versions bêta de jeux de snowboard atterrissent sur mon bureau bordélique. Tiens, on va commencer par le quatrième volet de Cool Boarders. Après un troisième opus quelque peu controversé, 989 Studio remet ça. Normal, les développeurs de Uep Systems bossent maintenant pour Sega. Premier contact, premières déceptions. Cool Boarders 4 ressemble comme deux gouttes d'eau à la précédente mouture. Même style graphique, attitudes toujours aussi rigides, animation mollassonne... Je crains fort qu'il ne faille attendre la sortie de la PlayStation 2 pour avoir un jeu de snow digne de ce nom. Mais bon, il ne s'agit que d'une version bêta, après tout, sait-on jamais. Le changement le plus notable concerne l'interface des tricks. Si Cool Boarders 3 était facile à maîtriser (un peu trop d'ailleurs), le gameplay de cette nouvelle mouture sera plus technique. Les développeurs ont, effectivement, choisi de renouer avec Cool Boarders 2. Pour le reste, le titre de 989 Studio proposera les épreuves habituelles, à savoir de la descente, du half-pipe, des big air, du boarder X et du free style ainsi qu'une vingtaine de pistes que l'on espère cette fois dotées de vrais dénivelés. Verdict, le mois prochain.



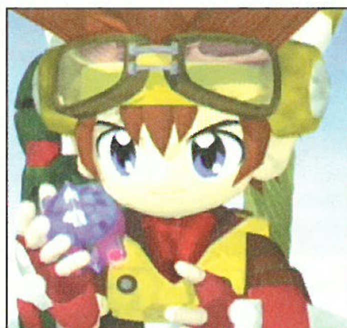




Evolution

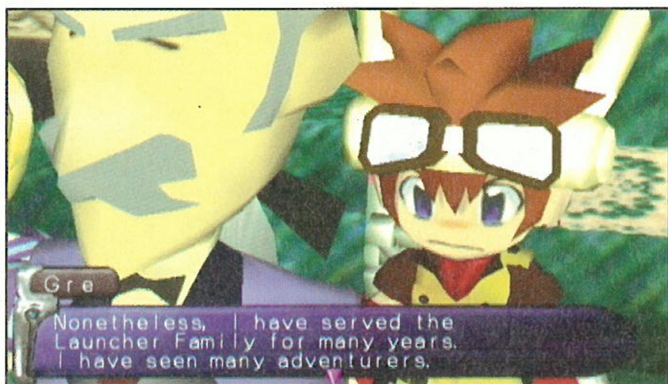



Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	décembre 99


Les héros ont un design très dessin animé.




Les dialogues vous permettront d'avancer dans la collecte des objets et armes.

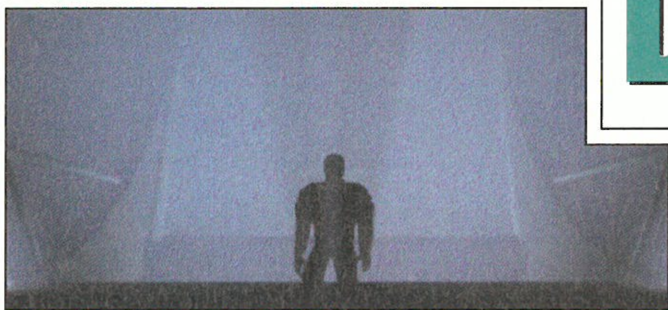


Forts de vouloir sortir le premier RPG sur Dreamcast en Europe, Ubi Soft n'avait que deux possibilités : en faire un lui-même ou bien traduire et distribuer l'un des deux seuls jeux de ce type déjà existant au Japon. C'est donc ce qu'il a fait en choisissant le moins bon des deux, puisqu'il nous prépare Evolution, tout en français. Dans ce Dungeon-RPG, qui reprend toutes les ficelles du genre, le joueur incarne le petit Mag, un apprenti-aventurier, fils d'une grande lignée d'explorateurs. Accompagné de la mystérieuse Linear, dont on apprendra à la fin du jeu tous les secrets, de son excentrique majordome Gre et de la mijorée Chain, il va devoir explorer cinq labyrinthes très longs et remplis de monstres. Le principe du Dungeon-RPG est de proposer un jeu de rôle très peu scénarisé, mais avec une suite de dédales jamais identiques. En gros, on ne fait que se battre et explorer des couloirs. La principale activité de nos héros sera donc la collecte d'objets et d'armes diverses en prévision du combat contre les boss qui les attendent à chaque fin de niveau. Très joli mais répétitif, Evolution aura peut-être du mal à trouver son public en France. Cela dit, c'est quand même le premier RPG à sortir sur Dreamcast en Europe.

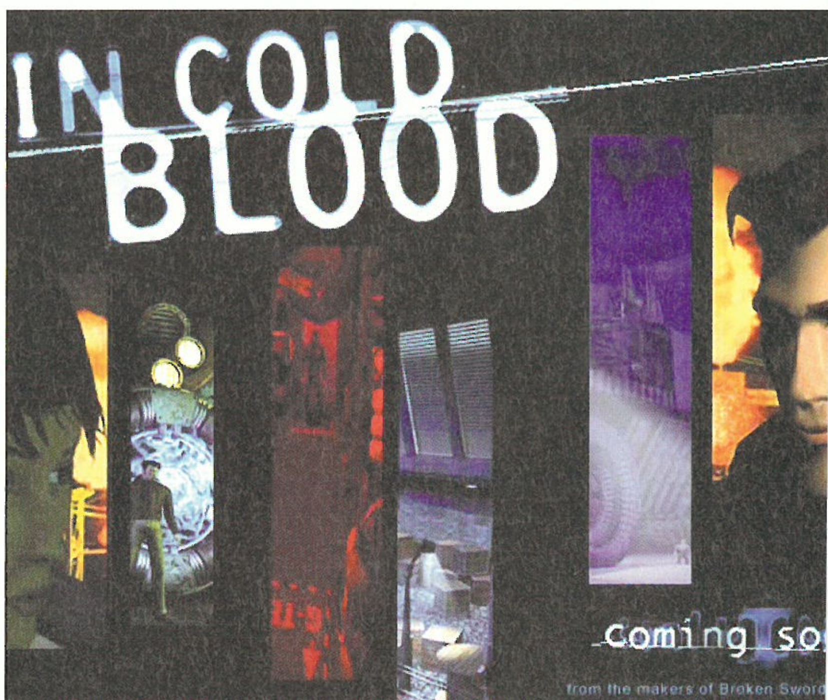
De Sang Froid



Éditeur :	Sony C.E.
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	2e trimestre 2000



Dans l'antre du studio anglais Revolution Software, une petite équipe de développement bosse depuis de longs mois sur De Sang Froid (In Cold Blood, en anglais). Edité en France par Sony, ce jeu d'action/aventure est aujourd'hui encore entouré d'un épais mystère. On ne connaît rien sur le scénario ou sur le type de gameplay, mais on peut d'ores et déjà affirmer une chose : étant développé par les créateurs de l'excellente saga Broken Sword (Les Chevaliers de Baphomet et les Boucliers de Quetzalcoatl), De Sang Froid sera, à coup sûr, un titre original, servi par une histoire complexe et passionnante, doté d'une jouabilité impeccable et bourré d'innovations. Alors, O.K., pour l'instant on ne peut que supposer, mais je suis prêt à parier que Revolution Software nous concocte une petite bombe où l'équilibre entre action furtive, aventure et réflexion sera parfait. Voilà, j'aimerais bien vous en dire un peu plus sur ce jeu prometteur, mais vu sa date de sortie lointaine, il serait un petit peu prématuré de tout vous dévoiler (et, hop, une petite pirouette bien hypocrite, histoire de cacher mon ignorance !). Alors, rendez-vous dans quelques mois pour plus d'infos...



In Cold Blood bénéficiera d'une ambiance prenante et mystérieuse accentuée par le « black out » qui entoure le développement de ce jeu.



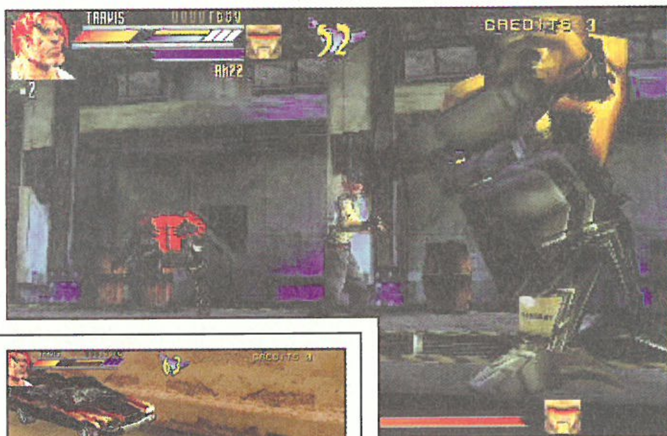
Gekido Urban Assassins



Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars



La plupart des décors proposent une assez grande profondeur de champ. Pratique pour bien se situer face à l'adversaire.





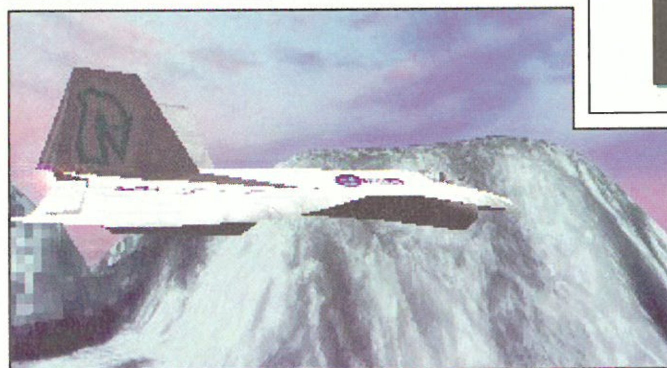
Certains pouvoirs spéciaux sont techniquement aussi impressionnants qu'efficaces.

Nostradamus l'avait probablement prédit : cette fin de millénaire serait fatale aux fameux beat'em all, jadis tant adulés. En tout cas sur PlayStation, incarner des masses de muscles adeptes du bourre-pif à la chaîne ne fait plus recette. Pourtant, certains éditeurs s'accrochent encore à ce genre peu apprécié du public. Après Eidos et Fighting Force 2, c'est au tour d'Infogrames de s'y coller avec Gekido Urban Assassins annoncé comme le digne successeur de l'ancêtre Streets of Rage (Sega). Rien que ça. A la lecture du communiqué de presse, c'est une avalanche de superlatifs laudatifs qui s'abat sur nous. Mais faute de version jouable, pour les véritables impressions de jeu, il faudra repasser plus tard. En attendant, comme d'habitude, on nous vante les mérites de la castagne de luxe s'étalant sur 17 niveaux truffés d'embranchements, le tout saupoudré d'une bonne interaction avec le décor, de combos bien violentes et d'une tonne de modes archis variés dont des combats en arène jusqu'à 4 joueurs en simultané. De la guérilla urbaine bien bourrin en somme en avant goût de l'Apocalypse.

N Gen



Éditeur :	Infogrames
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars







Tout l'intérêt de N Gen réside dans des vols ultra speed en rase-mottes. Trippant deux minutes mais peut-être un peu limite tout de même.

N Gen. Voici enfin le fameux titre de Curly Monsters, la société fondée par une partie de l'équipe des créateurs du premier WipEout ! Aux commandes d'un chasseur F15 (non, pas le mec avec un fusil sous le coude et un bonnet avec des plumes de canard sur la tête ! Non, on parle ici de l'avion !), vous devrez enchaîner des missions d'un style tout à fait particulier. En effet, contrairement à un Ace Combat-like, il s'agit plutôt de courses d'avion 100 % arcade ! A bord de votre cigare volant, vous ferez du rase-mottes à Mach 2 à travers plus de 14 niveaux aux objectifs divers. Attendez-vous à une vitesse d'animation saisissante et à un déluge d'effets visuels, dès que vous passerez à l'attaque afin de balayer vos adversaires. Histoire de pimenter un peu le tout, un mode 2 joueurs avec écran splitté a été inclus. Un titre résolument arcade dont nous attendrons cependant une version jouable pour nous prononcer sur son intérêt ludique.





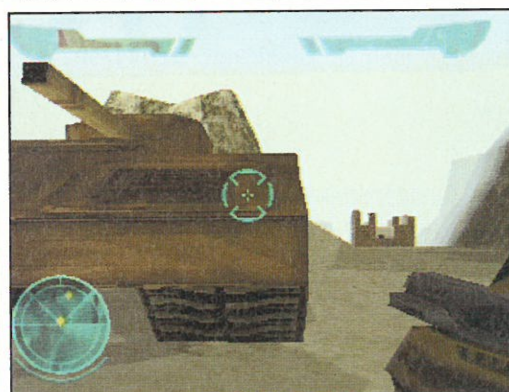
Éditeur :	Acclaim
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	janvier 2000





Au corps à corps, le combat est toujours mal engagé.







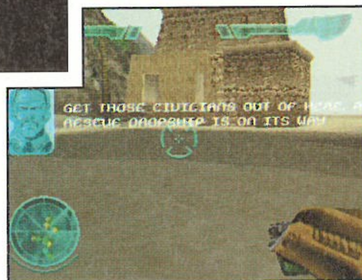
Armorines



Mission d'escorte. Si vous pouviez éviter que des civils se fassent tuer, vos supérieurs apprécieraient l'effort...

Conservez une distance de sécurité entre vous et ces affreuses bestioles. Sinon, vous y passerez inévitablement.

Un jeu à la Quake. Dans un univers très Starship Troopers. Armorines vous invite à casser de l'insecte géant sans aucune retenue. Et sans aucun remords. Le tout est de savoir si ces bestioles sont prêtes à vous laisser faire...





Armorines est ce qu'on appelle un « first person shooter ». En français, cela pourrait donner quelque chose comme : « jeu de tir à la première personne ». Autrement dit, l'écran de jeu présente votre bras armé, les ennemis qui vous assaillent et c'est tout (bon, ok, je mens, il y a aussi les décors). Une façon efficace de vous placer au cœur de l'action, afin de vous la faire vivre le plus intensément possible. Question scénario, Armorines joue dans le catastrophique de circonstance : des extraterrestres ont utilisé toutes les ressources de leur planète et s'attaquent à la Terre dans le but de la coloniser. Un groupe spécial constitué de Marines est alors mis en place pour contrer cette menace, chaque membre de l'équipe possédant une armure particulière (d'où le titre du jeu, certes quelque peu énigmatique). Armorines ressemble beaucoup à certains titres du genre - notamment Turok 2. Il se démarque toutefois par l'originalité de ses ennemis.

Un jeu plein de bugs ? *

La version d'Armorines à laquelle nous nous sommes essayés n'était pas - loin de là - terminée. On entendait le son par intermittence, la plupart des armes ne fonctionnaient pas, il y avait des bugs** d'affichage... On ne peut donc vous donner qu'un sentiment d'ensemble sans préjuger de la qualité de ce jeu. Assez classique dans son concept de combat, Armorines paraît tout de même intéressant dans le sens où il vous oblige à effectuer certaines actions (d'escorte, de « nettoyage de secteur », etc.). La liaison radio avec votre base est importante, pour connaître vos ordres de missions. Les niveaux vous invitent à évoluer en extérieur ou bien, de façon plus angoissante, à l'intérieur d'espaces étriqués. Les insectes géants se divisent en plusieurs catégories, du soldat de base à la reine, redoutable mais qui ne se défend que si elle est attaquée. En plus du jeu solo, un mode coopératif, à deux joueurs, est également prévu. Reste à savoir si cela rend ce titre plus intéressant. Pour le moment, tout reste encore à prouver...

* Eh, c'est un jeu de mots : « bugs » ça veut dire « insectes » en anglais !
** Ici, ce n'est pas un jeu de mots : il y a des erreurs !



Éditeur :	Acclaim
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	janvier 2000







Re-Volt



Les courses se dérouleront dans des décors pour le moins pittoresques puisqu'ils vous feront parcourir les différentes pièces d'un appart.



Le mode multi-joueurs nous promet de bonnes parties de rigolades.

cclaim se lance sur Dreamcast et ce, avec anache. Son prochain jeu de voitures élécommandées s'avère original et d'une eauté bien travaillée. Ce titre prometteur 'est pas à ignorer, à suivre...

Après la version N64, Re-Volt va revenir avec de plus belles textures et des bords anti-aliasés sur Dreamcast. Dans cette course de petites voitures télécommandées, vous disposerez, au départ, de six véhicules aux caractéristiques variées en vitesse et maniabilité. Très fidèle, dans le fond, à sa mouture 64 bits, vous conduirez sur des circuits improvisés allant du banal intérieur de maison à la piste élaborée avec des objets familiers. Le soft fait déjà preuve d'une qualité d'animation irréprochable, avec une mention spéciale pour la rapidité et la fluidité. Sans promettre de révolutions décisives dans l'histoire technologique du jeu vidéo, Re-Volt pourra toutefois garantir de bons moments entre amis. Si l'on pense au fait que le produit était initialement conçu pour PC et que les adaptations sur consoles 32 et 64 bits étaient techniquement manquées, on peut raisonnablement croire que cette version Dreamcast vaudra le coup d'œil. Un bon jeu de courses délirantes en perspective, en fin de compte.

ACCESOIRES CONSOLES

GAME BOY

LOUPE & SACOCHE — 99F — ref : 24742

CABLE DE LIAISON — 49F — ref : 23954

POWER GRIP — 169F — ref : 24794

NINTENDO 64

VIBREUR POUR NINTENDO 64TM — 49F — ref : 18188

CARTE MEMOIRE NAKI — 49F — ref : 25548

TILT PAK — 199F — ref : 24259

129F Manette analogique vibrante EDGE pour Playstation
ref : 11990 (rouge)
ref : 9428 (bleu)
ref : 9429 (blanc)
ref : 13068 (transparent)
ref : 9728 (noir)

PLAYSTATION

MANETTE TURBO — 49F — ref : 21815

2 CARTES MEMOIRES + UNE GRATUITE — 99F — ref : 23912

CARTE MEMOIRE — 49F — ref : 21814

CABLE RGB + CONNECTION AUDIO — 79F — ref : 21816

VIRTUA STICK PLAYSTATION/SATURN ET BIENTÔT ADAPTATEUR DREAMCAST — 199F — ref : 23358

CADEAUX



50 Ballons offerts* pour l'achat du hit : ***FIFA 2000*** sur Playstation



*Dans la limite des stocks disponibles





L'EVENEMENT DU MOIS

En DECEMBRE :
1 DREAMCAST À GAGNER PAR JOUR !
SUR LE
36-15 SCOREGAMES (2,23F/Mn)

[B]on de commande

COMMANDER PAR TELEPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES (2,23F/Mn)

[No]m : .... Prénom : ....
[Ad]resse : ....
....
[Vil]le : ....
[Co]de Postal : .... Téléphone : .... Code Client : ....

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
[Fr]ais de port metropole 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
[Fr]ais de port metropole 48H (1 à 6 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
[Fr]ais de port DOM-TOM/CEE 24H (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

● **Je règle par mandat**
j'envoie mon reglement à l'ordre de Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

● **Je règle par chèque**
j'envoie mon reglement à l'ordre de Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

● **Je règle par CB**
remplir l'encadré ci- dessous et signer

MODE DE REGLEMENT
☐ Je règle en espèces
☐ Je règle par chèque
☐ Je règle par mandat
☐ Je règle par CB n°:
Expire le ..../.........
Signature :

Liste des magas[ins]

● **PARIS/ST LAZAR[E]**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 32[0]

PARIS/JUSSIEU Cons[oles]
46 rue des Fossés Saint Be[rnard]
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 5[9]

● **JUSSIEU/PC/MA[C]**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 6[8]

● **PARIS/ST MICHE[L]**
56 boulevard St Mich[el]
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 5.

● **PARIS/VICTOR HU[GO]**
137 avenue Victor Hu[go]
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 5.

● **VAUGIRARD(15**
365 rue de Vaugirar[d]
75015 Paris
Tél : 01 53 688 68[8]

CHELLES (77)
Centre Commercial Chel[les]
Nationale 34 - 77508 C
Tél : 01 64 26 70 1

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre N
Tél : 01 39 08 11 6

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroiss[e]
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 5

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Euro[pe]
78140 VELIZY VILLACOU[BLAY]
Tél : 01 30 700 50

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 2

● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc
92160 Antony
Tél : 01 46 665 66

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc
92100 BOULOGN[E]
Tél : 01 41 31 08 0

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Te[mps]
Rue des Arcades Est - N
Tél : 01 47 73 00 1

● **AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv
93606 Aulnay sous B
Tél : 01 48 67 39 3

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive -
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 32

● **ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basil[ique]
6 passage des Arbale[triers]
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 0

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AV
220, rue de Stalingrad -
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 3

CHENNEVIERES (9
C. Ccial PINCE-VENT
94490 ORMESSO[N]
Tél : 01 45 939 93

CRETEIL (94)
5 rue du Général Lec[lerc]
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créte[il]
Tél : 01 49 81 93

● **KREMLIN BICETRE**
30 bis av. de Fontainebleau
94270 Kremlin Bicêtre (Port
Tél : 01 43 901 90

● **FONTENAY SOUS B[OIS]**
C. Ccial Val de Fonte[nay]
94120 Fontenay sous
Tél : 01 48 76 60

CERGY PONTOISE
C. Ccial Cergy 3 Fon[taines]
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98

● **SANNOIS (95**
C. Ccial Continen[t]
95110 SANNOI[S]
Tél : 01 30 25 04

● **MARSEILLE (1**
C. Ccial Grand Litt[oral]
13464 MARSEILL[E]
Tél : 04 91 09 80

HEROUVILLE ST CLA[IR]
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE S
Tél : 02 31 951 9

TOULOUSE (31
NOUVEAU !
14 rue Temponièr[es]
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 2

REIMS (51)
44, rue de Talleyr[and]
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04

@● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermo[ise]
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 5

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Dou
RN 43
59128 FLERS en Escr

COMPIEGNE (6
37, 39 cours Guyn[emer]
60200 COMPIEG[NE]
Tél : 03 44 20 52

● **LE MANS (7**
44, 48 av. du Général
72000 LE MAN[S]
Tél : 02 43 23 40

● **ALBERTVILLE (**
C.Ccial GEANT CA
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVI[LLE]
Tél : 04 79 31 20

LE HAVRE (76
C. Ccial AUCHAN GRA
Mont Gaillard
76620 LE HAVR[E]
Tél : 02 32 85 08

AMIENS console
19 rue des Jacob
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88

@● **AMIENS PC**
1, rue Lamarck
80000 Amien[s]
Tél : 03 22 80 0

POITIERS (86
12 rue Gaston H
86000 Poitier[s]
Tél : 05 49 50 5

● jeux en reseau

ur Noël,
ites plaisir
votre console
à votre ordinateur !

DÈS VOTR
PREMIER AC

Carte de Fidélité SCORE GAMES

Une carte de f
vous sera dél
N'oubliez pas
tamponnez v
carte après
achat ! Une
terminée elle vous donne d
400F de remise immédiate
jeux d' occasion !!!

.LES AVANTAGES SCORE

HOT LINE

commandez
vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : 08 36 6

.LES SERVICES SCORE-

DÉMOS NOUVEAUTÉS

Chaque m
toutes le
nouveaut
en démor
permanen
dans tous
SCORE-GA

...LES NOUVEAUTES...L

MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
US VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

A SELECTION DU MOIS

s les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.



Final Fantasy VIII
Rôle-Aventure



Tomb Raider IV : La révélation Finale
Action-Aventure



Fifa 2000
Sport



Demain ne meurt jamais...
Action-Aventure



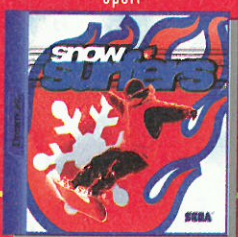
Formula One 99
Course



Soul Calibur
Combat



Worl Wide Soccer 2000
Sport



Snow Surfer
Sport



Jet Force Gemini
Shoot



Donkey Kong 64
Plates-formes

RACHAT DE V
ANCIENS JEU

Revendez, échangez votre
ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplé
si ce matériel a été acheté c
SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de

..LES AVANTAGES SCORE-

DES CENTAIN
D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux
en France : + de 200 000 jeu
sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés
et garanties 6 mois

...LE CHOIX...LA GARAN

UNE EQUIPE
JEUNE ET
PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vo
conseiller, vous orienter dan
vos choix. Répondre à vos
questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les proch
sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONS

Bon de Réduction
15F

Bon de réduction
utilisable en
magasin ou en V.P.C.
hors promotions
hors console
offre non cumulable
COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
9224E MALAKOFF cedex

Bientôt vous pourrez effectuer vos achats
dans le plus grand Scoreg@mes du monde :

SCOREGAMES

Noël 99 une moisson de cadeaux

Offrir un cadeau ou se payer un petit plaisir ludique, c'est tentant, mais réunir l'argent nécessaire, puis savoir quoi choisir n'est pas toujours tâches aisées. Pourtant, réjouissez-vous, Noël approche avec son cortège de bonnes surprises ! Tata Germaine va bien se faire un plaisir de vous signer un joli chèque et vous allez pouvoir acheter, pour vous ou vos proches, les jeux dont vous rêviez depuis des mois. Alors, pour ne pas se tromper au dernier moment et pour faire, de ce Noël 99, une belle fête, voici nos conseils.

Les incontournables

Si vous ne deviez en choisir qu'un seul et unique, il se trouverait ici ! Ainsi, histoire de vous faciliter la tâche lors du fatidique choix de Noël, nous avons rassemblé les deux meilleurs titres de chaque console. Un rapide tour d'horizon des incontournables de cette année 99. Passer le réveillon sans eux serait réellement inconcevable !

La Dreamcast !

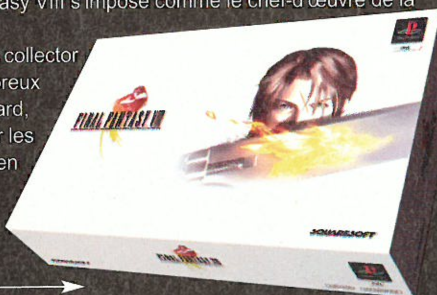
Depuis le temps qu'on l'attendait, la première 128 bits du marché va probablement en faire craquer plus d'un. Les premiers gros titres aidant, la machine commence à prendre doucement son rythme de croisière. Et puis, à l'approche du XXIe siècle, s'offrir la machine la plus puissante du moment permet d'effectuer un saut de génération et de découvrir de nouveaux plaisirs ludiques, toujours plus intenses.



Prix : 1690 francs

Final Fantasy VIII (PS)

Impossible de résister à l'appel de cette gigantesque épopée romantique. Grâce à son intrigue complexe, ses multiples scènes d'anthologie, ses cinématiques d'une beauté divine, Final Fantasy VIII s'impose comme le chef-d'œuvre de la fin d'année ! En outre, pour les passionnés, un superbe coffret collector a été édité, contenant de nombreux accessoires inédits (memory card, poster, T-shirt). Un conseil pour les mecs qui souhaiteraient initier en douceur leur copine aux joies ludiques : offrez-lui ce coffret.



Editeur : Square Europe
Prix : 499 francs

Metal Gear Solid (PS)

Metal Gear Solid fait véritablement partie des jeux qui marquent une génération de joueurs. Intrigue cinématographique à couper le souffle, concept d'infiltration novateur, le chef-d'œuvre d'Hidéo Kojima vous entraîne dans une incroyable mission commando. L'un des titres les plus aboutis sur PlayStation qui, pour Noël, sera exceptionnellement accompagné d'un guide de soluce.



Editeur : Konami
Prix : 300 francs

Ready 2 Rumble Boxing (DC)



La boxe sans se prendre la tête et se payer trois mois d'hosto, voilà ce qu'il nous fallait pour bien s'amuser entre amis. Affichant des graphismes saisissants de réalisme, bien fun et convivial, R2R se place d'entrée comme un incontournable sur Dreamcast. Le noble art est, enfin, mis à l'honneur grâce à Ready 2 Rumble Boxing.

Editeur : Midway
Prix : 379 francs

Zelda l'Ocarina du Temps (N64)



O.K., d'accord, Zelda est sorti fin 98, mais bon, que voulez-vous, depuis, le chef-d'œuvre de Miyamoto n'a toujours pas été détrôné et reste le titre le plus complet sur Nintendo 64. Une aventure fantastique qui ne manquera pas de vous laisser d'inoubliables souvenirs.

Editeur : Nintendo
Prix : 349 francs

Soul Calibur (DC)



Techniquement renversant, Soul Calibur s'illustre aussi par une richesse de styles de combat et de modes de jeu inégalée. Enfin, la Dreamcast nous laisse entrapercevoir toute l'étendue de sa puissance. Reportez-vous au test de ce mois, pour vous en convaincre.

Editeur : Namco
Prix : 379 francs

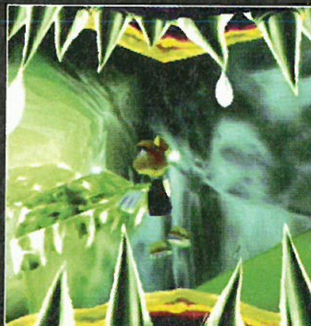
Pokémon (GB)



Le jeu phénomène de cette fin d'année sortira sur Game Boy et prendra la forme de 151 petits monstres tous aussi craquants les uns que les autres. Les Pokémon débarquent et les enfants vont littéralement se les arracher. Un grand jeu d'aventure qui tient dans une si petite cartouche ; on croit rêver.

Editeur : Nintendo
Prix : 250 francs

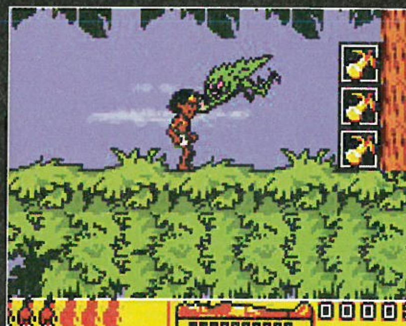
Rayman 2 (N64)



Vous connaissiez tous le joufflu Mario, eh bien, il va désormais falloir s'habituer à l'attendrissant Rayman ! En effet, le second volet de ses aventures se révèlent d'une qualité surprenante, rivalisant amplement avec les grands classiques de Nintendo. De la plate-forme variée, des graphismes enchanteurs qui utilisent parfaitement le Ram Pak... En somme, un jeu vraiment attachant.

Editeur : Ubi Soft
Prix : 369 francs

Papyrus (GB)



Après Rayman 2, Ubi Soft prouve une fois de plus sa maîtrise en matière de jeux de plate-forme, avec Papyrus. Magnifiquement réalisé, très jouable et vraiment divertissant, ce titre qui vous mènera dans les tombeaux de Ramsès ravira les plus jeunes.

Editeur : Ubi Soft
Prix : 250 francs

Les bons Plans

RASH TEAM RACING, un Mario Kart-like délirant t superbement réalisé avec, en prime, un multitap pour e folles soirées entre potes ? Ça ne se refuse pas !
rix : 499 francs

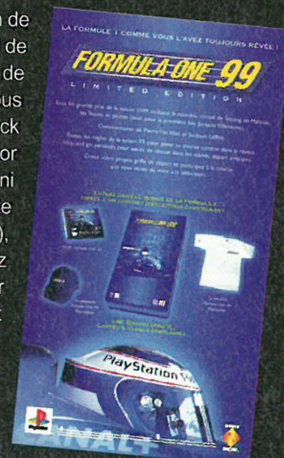


TARZAN et **SPYRO** sont super heureux car, grâce au Combo Pack, ils vont pouvoir jouer à leurs aventures respectives mais aussi obtenir un range CD PlayStation bien pratique. Un jeu et son range CD pour ?
Prix : 349 francs





La saison de **FORMULE 1** vient de s'achever ? Pas de panique, si vous vous procurez ce pack collector bien garni (T-shirt, casquette et tout et tout), vous pourrez presque vous sentir dans le baquet d'une F1.
Prix : 499 francs



Si la Memory Card que nous vous avons offerte le mois dernier ne vous suffit pas, alors ce pack spécial **WIP3OUT + MEMORY** va vous apporter une excellente alternative.



Prix : 299 francs



Chez Nintendo aussi, on se plie en quatre, pour célébrer l'arrivée de **DONKEY KONG 64**. Admirez ce pack gourmand regroupant une console de couleur, le jeu évènement, plus un Ram Pak pour 990 F. Royal !

La simulation officielle de l'équipe de foot arrive dans un pack collector regroupant un CD audio des musiques du jeu, des photos de nos champions du monde, plus une cassette vidéo de 3 heures retraçant l'épopée victorieuse de Thierry Henry et ses amis… Idéal pour les fondus de ballon rond !



Prix : 499 francs

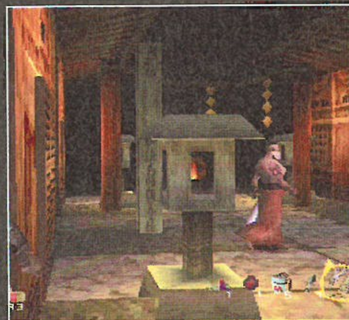
Le charme de l'ancien le parfun du chef-d'œuvre

En cette période de fêtes, il est temps de réviser ses classiques et puis, grâce à la gamme Platinum de Sony ou Player Choice de Nintendo, pourquoi rechigner à s'offrir des chefs-d'œuvre à prix réduit ?

Tenchu (PS)

Vivre dans le silence et l'obscurité. N'agir qu'en respectant le code d'honneur du samouraï. Revêtir le visage de la mort pour la juste cause. Voilà quelques préceptes qui font de Tenchu l'un des titres les plus envoûtants de la PlayStation. Vous incarnez ici un ninja devant effectuer de nombreuses missions. Un jeu d'une grande richesse.

Editeur : Activision
Prix : 169 francs



MediEvil (PS)

Une grande aventure médiévale où sorcières et farfadets, dragons et chimères se réunissent, voilà ce que vous propose MediEvil. Incarnant Sir Daniel Fortesque, preux squelette ramené à la vie pour repousser à jamais le redoutable mage Zarok, vous évoluerez dans des environnements somptueusement réalisés. Un chef-d'œuvre d'action/aventure dont l'ambiance générale n'est pas sans rappeler les œuvres de Tim Burton.

Editeur : Sony C.E.E.
Prix : 169 francs



Diddy Kong Racing (N64)



Des courses cartoons endiablées et des modes de jeu originaux, voilà ce que renferme ce titre librement inspiré de Mario Kart. Retrouvez tous les personnages et des véhicules variés allant de l'avion, à l'aéroglisseur sans oublier l'inévitable kart. L'un des meilleurs du genre toutes consoles confondues.

Editeur : Rare
Prix : 349 francs

L'import, la mine d'or des impatients

Pour tous ceux qui n'ont pas le courage d'attendre de longs mois avant de goûter aux délices des joyaux japonais. Pour tous ceux que la barrière de la langue n'effraie pas. Pour tous ceux qui considèrent le jeu vidéo comme une véritable religion, impossible de résister à l'appel de l'import et par là même du Japon. Les fruits défendus sont toujours les plus tentants et parfois les plus savoureux !

Bio Hazard 3 Last Escape (PS)

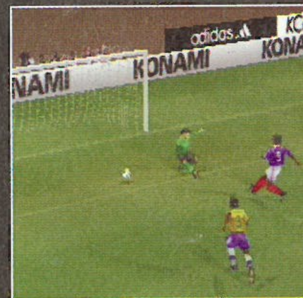
Si les deux premiers épisodes avaient suffit à hisser le jeu au rang de série culte, le dernier volet en date vous entraînera encore plus profondément dans la peur et l'horreur. Ainsi, bien malgré elle, Jill Valentine va devoir reprendre du service et se frayer un chemin à travers Raccoon City littéralement infesté par des cohortes de zombis. Un chef-d'oeuvre qui n'arrivera en Europe qu'au début de l'an 2000.

Editeur : Capcom
Prix : 499 francs



Winning Eleven 4 (PS)

Tous les amoureux du ballon rond l'attendent avec ferveur. Winning Eleven 4 (qui arrivera chez nous en février sous le nom d'ISS Pro Evolution) est en effet LA référence absolue en matière de simulation de foot. Réalisme des situations poussé à l'extrême grâce à une motion capture d'une richesse inégalée, redoutable Intelligence Artificielle des adversaires, graphismes fins… En un mot : une véritable perle ludique.



Editeur : Konami
Prix : 499 francs



NE VOUS PRENEZ PLUS LA TETE,
NI LES PIEDS DANS LES FILS...
ET EN PLUS ELLES VIBRENT !

Manettes DUAL FORCE™ INFRA-ROUGE

NOUVEAUTE !

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc

TATION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY
FORCE est une marque déposée par MAD CATZ

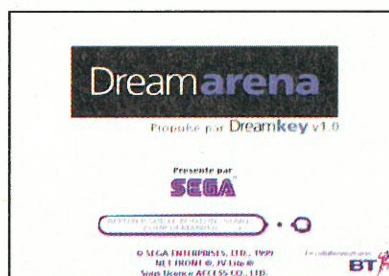


BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Le Net & la Dreamcast



Sega en a fait son cheval de bataille, son arme ultime pour imposer sa console sur un marché ultra concurrentiel. Avec l'accès au Net et, à terme, au jeu online, la Dreamcast s'ouvre vers de nouveaux horizons et vous propose de découvrir les joies de surfer sur la « toile ». Petite visite guidée et mode d'emploi…

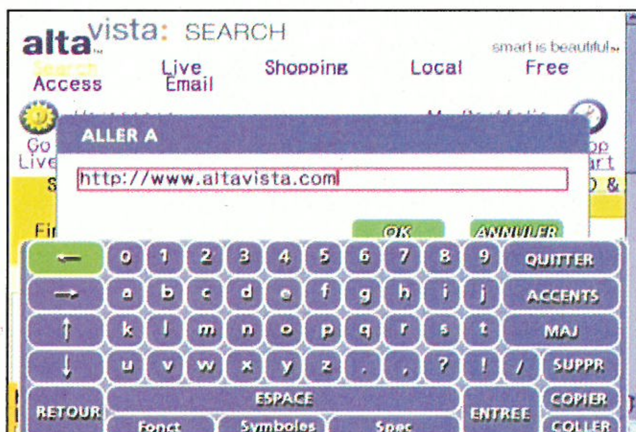




Vendredi 7 novembre. La mission du jour : tenter de connecter une Dreamcast européenne au Net, tester les possibilités online de la machine et vérifier la fiabilité du service offert par Sega et British Telecom… Rien que ça ! D'un optimisme forcené, j'imagine déjà les tonnes de problèmes, les bugs, les plantages et autres ramages en chaîne, qui vont m'assaillir ! Ce n'est pas une question de manque de confiance envers Sega, non, pas du tout… C'est plutôt une question d'expérience. Ben, oui, à force de bidouiller des connexions pourries sur PC et de me battre avec des lignes téléphoniques saturées, j'ai perdu cette candeur du novice, pour lequel connexion Internet rime avec facilité d'installation et fiabilité d'emploi… Non, franchement, en général, dès que j'aperçois un modem à moins de 100 mètres, les problèmes ne sont pas longs à rappliquer… M'enfin, peut-être qu'aujourd'hui, j'aurai de la chance…



La page d'accueil principale de DreamArena. A partir de là, vous avez accès à l'ensemble du site. Un système de menus déroulants (à gauche et à droite) permet une navigation plus rapide et moins contraignante.



Utiliser le clavier virtuel via la croix de direction du pad, pour taper du texte, s'avère assez crispant. Vive le clavier !

Fingers in ze nose !

Pour l'expérience qui nous intéresse à cet instant, le matériel nécessaire est : une Dreamcast européenne et son CD Dreamkey, un modem (un japonais comme un européen, les deux fonctionnent !), un câble fourni avec la console et une prise téléphonique. Muni de la notice, je suis pas à pas les indications d'installation. Dreamcast branchée sur télé, O.K. Câble téléphonique reliant le modem à la prise du téléphone, O.K. Reste maintenant à insérer le CD Dreamkey dans la console et à lancer la bête. Théoriquement, c'est à cet instant que tout doit merder… Console qui disjoncte, ligne téléphonique qui fond, arme thermonucléaire qui s'abat sur Paris, redressement fiscal… ou, plus réaliste, un laconique message d'erreur sur la télé, genre : « La connexion avec le serveur a échoué » ou encore : « Le système ne détecte pas la présence du modem en raison d'une erreur type 28-142/DF12 » ! Instant fatidique, donc… J'appuie sur le bouton Power. La console boote. L'écran Dreamkey apparaît. Un son insupportable

indique que la Dreamcast tente de se connecter. 5 secondes... 10 secondes... Youpi ! Ça marche ! Incroyable, au premier essai, nous voilà sur le Net. Enfin, pas vraiment... Plutôt sur la page qui permet de s'enregistrer en temps qu'utilisateur principal (auquel pourront s'ajouter 3 utilisateurs secondaires possédant leur propre adresse mail. Sympa.). Après avoir fait défiler des dizaines de pages d'un contrat blindé de closes plus ou moins obscures (un conseil, lisez-le, c'est toujours intéressant), on me demande un certain nombre d'informations nécessaires à l'enregistrement de mon abonnement. Nom, prénom, adresse, ville, âge... Après avoir dûment rempli le formulaire, je confirme le tout et indique l'adresse mail que je souhaite utiliser, genre : « trucbidule@fr.dreamcast.com », ainsi qu'un mot de passe. Dix secondes plus tard, me voilà connecté sur DreamArena, le navigateur conçu par Sega et regroupant tous les services online disponibles (browser, lecteur de mail, forum de discussion, aide en ligne, infos officielles Sega, boutique de VPC, etc.). Comme un enfant, je visite le site de fond en comble, agréablement surpris par la bonne vitesse de chargement des pages : le test se déroule vers 18 heures et la connexion se révèle assez rapide. Cependant, il semblerait que certains utilisateurs aient déjà subi de gros ralentissements, lorsqu'ils se connectaient aux heures de pointe...

Clavier, S.V.P.

Naviguer sur le Net ou dans la DreamArena au paddle s'avère vite fatigant. L'utilisation du clavier virtuel, sur lequel vous pouvez écrire via la croix de direction du pad, manque cruellement d'ergonomie et de vitesse. Non, pour profiter à fond de votre connexion Internet, l'usage d'un clavier est vivement recommandé ! Pour notre essai, nous avons eu recours à un modèle japonais (en Qwerty, donc) qui s'est révélé très agréable au touché et bourré de touches de raccourcis. Ces dernières sont d'ailleurs indispensables en l'absence d'une souris. Un accessoire que Sega ne semble pas avoir prévu pour l'instant à son catalogue !
Un comble...



Le clavier de la Dreamcast devrait être disponible en magasin au moment où vous lirez ces lignes. Vendu environ 249 F, cet accessoire est indispensable, si vous souhaitez profiter à fond du Net sur la Dreamcast. L'idéal aurait été de lui adjoindre une souris, mais Sega ne semble pas décidé à nous pondre (dans l'immédiat) un mulot pour sa console. Dommage...

Ça coûte combien ?

Pour profiter des joies du Net via votre Dreamcast, vous n'aurez à payer que le coût de la communication entre votre domicile et le fournisseur d'accès le plus proche de chez vous. En fait, lors de la phase d'abonnement, vous avez accès à une liste de villes parmi lesquelles il vous faudra faire un choix. Lorsque vous avez opté pour telle ou telle localité, à vous de vérifier combien vous coûtera la minute d'appel vers cette ville, et ce, en heure pleine et en heure creuse !
D'autre part, il est tout à fait possible de limiter l'accès au Net (pour vos enfants, par exemple), en passant par le menu d'option de la DreamArena. Ainsi, vous pouvez définir un arrêt automatique de la connexion au bout de 15 ou 30 minutes d'utilisation. Pratique, si l'on ne veut pas se retrouver sur la paille, après réception d'une belle facture à rallonge de France Telecom...

Les jeux et le Net

En attendant l'arrivée de véritables modes multi-joueurs online, Sega compte faire patienter le public, en proposant des options « alternatives ». Ainsi, il existe, dans le catalogue de titres lancés par le constructeur, trois produits proposant des fonctions online.

Sonic

Des trois jeux, Sonic est celui qui propose le plus de possibilités liées au Net. Pêle-mêle, on peut downloader des Chao éduqués par d'autres joueurs (ou mettre à disposition le sien), faire participer son Chao à des courses contre d'autres adversaires connectés, inscrire ses chronos dans différents modes de jeu, accéder à des forums de discussions sur les Chao, ou à des pages expliquant pas à pas les techniques imparables pour bien les éduquer, downloader des « Event », des petites scènes qui correspondent à des moments importants de l'année (Halloween, Noël, an 2000), etc. Tout cela se déroule sur un site intégralement dédié à Sonic et à son univers, en anglais uniquement !

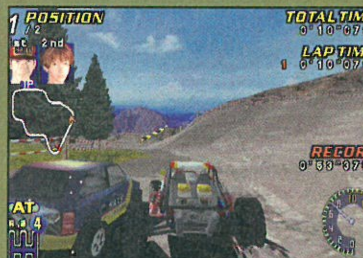




Buggy Heat

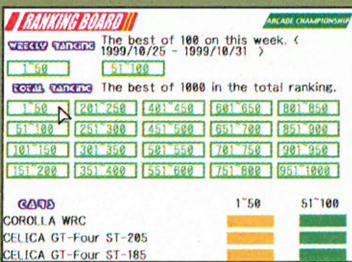
Cette simulation de buggy propose une option assez originale : vous pouvez downloader un ghost d'un autre joueur et l'affronter virtuellement sur un circuit. Le truc inédit, c'est que ce ghost est matérialisé à l'écran par un vraie voiture « solide » et non par une forme éthérée. Ainsi, vous pouvez très bien heurter votre adversaire durant le duel !

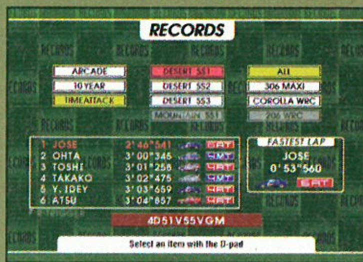




Sega Rally 2

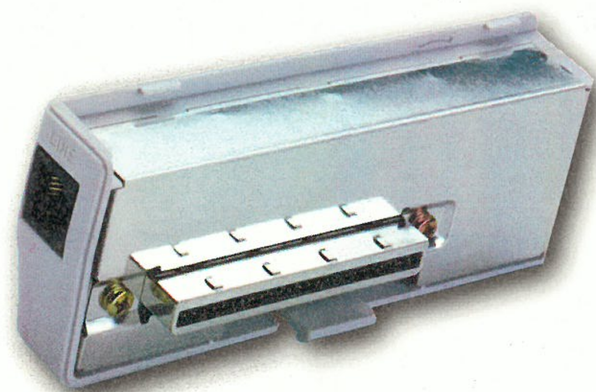
Titre multi-joueurs par excellence, Sega Rally 2 n'hérite que d'une pauvre option vous permettant d'inscrire votre chrono sur la homepage du jeu. C'est tout !





A part ça, nous avons pu surfer sur le Net, accéder aux pages promos de Sega, zoner sur un forum de discussions ou encore recevoir et envoyer des mails. Tiens, d'ailleurs, à propos des mails, sachez que vous ne pourrez pas recevoir de fichiers joints tant que la Dreamcast ne sera pas munie d'un support de stockage de grande capacité (le lecteur Zip) ! Pour l'instant, vous pouvez tout juste downloader des fichiers minuscules en les enregistrant sur votre VMU...
Concernant l'accès au Web à proprement parler, j'ai eu, l'espace d'un instant, très peur en voyant que le navigateur refusait catégoriquement de m'afficher une de mes pages fétiches. Hum, Sega aurait donc eu la bonne idée de bloquer l'accès à une certaine catégorie de sites, dits « pour adultes » ! Cependant, il est possible de débloquer cette protection en effectuant une manip' un peu tordue. Tous les sites (on se comprend, hein...) sont alors à portée de clic !

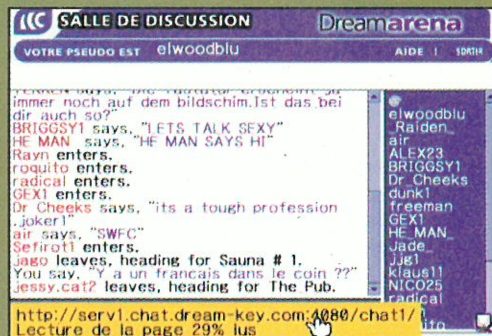
Le Net & la Dreamcast

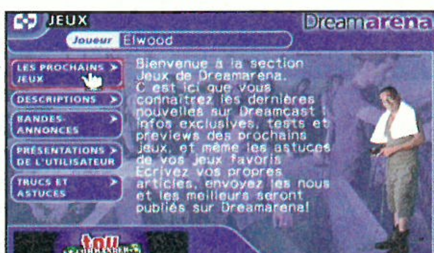


Pour notre test, nous avons utilisé le modem japonais sur une Dreamcast européenne ! La greffe a parfaitement pris et aucun problème d'incompatibilité n'a été détecté...

Sur le Forum

Le forum de discussion est divisé en plusieurs sous-catégories par centre d'intérêt. Lors de notre essai, l'endroit était exclusivement squatté par des Ricains et des Allemands ! Aucun Français n'est donc venu parler avec moi... Par rébellion, j'ai décidé de faire dans la finesse et d'envoyer des messages d'insultes (en anglais) à tous les connectés. Seulement voilà, tous mes messages à caractère grossier se sont retrouvés bloqués ! Impossible donc de proférer la moindre insulte sur le forum... Tout du moins en anglais ! Parce qu'en français, ça passe nickel. Ouarf, ouarf, qu'est-ce que j'ai pu raconter comme conneries pendant 10 heures. Dernier détail à souligner : le système de « rafraîchissement » de l'écran (qui permet de mettre à jour les derniers bla-bla envoyés) est très mal foutu, car il recharge intégralement la page ! Ainsi, toutes les 15 secondes, vous êtes confronté à une page blanche, qui stoppe momentanément la discussion avec les autres connectés. Super lourd, le truc !





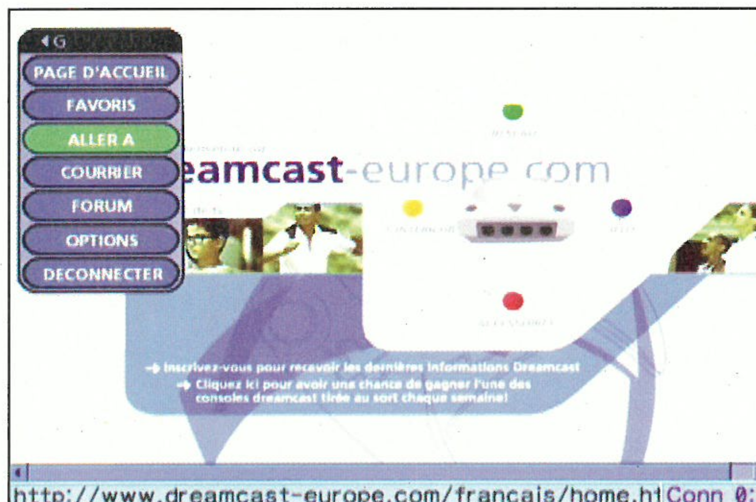
News, previews, tests, bandes-annonces, trucs & astuces... Sur DreamArena, tout est conçu pour que vous ne pensiez qu'à votre Dreamcast et à Sega ! Moi, j'aurais bien aimé voir des infos sur la PlayStation 2... O.K., détendez-vous, j'plaisante !



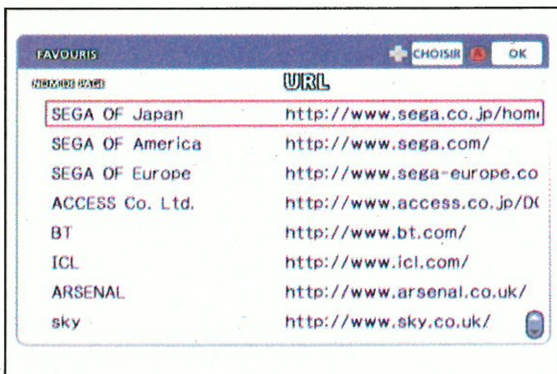
Grâce au navigateur Internet, vous pouvez accéder à n'importe quel site, comme ici la Homepage japonaise de Sega ! Oui mais voilà, certains sites requièrent des plugins (extensions) pour être affichés à l'écran. Or le navigateur de Sega ne les possède pas tous ! Ainsi, il nous a été impossible de charger certaines pages...

Et le jeu online ?

Ben, oui, elle est où l'option qui permet à plusieurs personnes de jouer en même temps au même jeu, via l'accès au Net ? En fait, son arrivée effective en France est prévue pour un beau jour du printemps 2000. D'ici là, seules des fonctionnalités online restreintes sont disponibles sur certains titres (voir encadré). C'est un peu léger, quand on sait que Sega a basé une bonne partie de sa campagne de pub sur la convivialité de l'accès au Net (6 milliards de joueurs c'est bien, mais 6 milliards de joueurs qui joueraient ensemble, ce serait mieux, non ?). Mais bon, ne soyons pas médisants. Pour avoir testé un bon moment l'accès au Net gratuit fourni par Sega, on peut vous affirmer deux choses : la configuration du modem et de l'abonnement est super simple, et nous n'avons rencontré aucun bug et/ou plantage. Bref, pour nous, ça a fonctionné nickel. Cependant, n'allez pas prendre nos propos pour parole d'Evangile : selon la région où vous habitez, la qualité de votre ligne téléphonique ou encore l'heure à laquelle vous vous connectez, vous rencontrerez peut-être certains problèmes. Si tel était le cas, il ne vous resterait qu'une solution : appeler la Hotline mise en place par Sega au 08 92 68 10 92. Mais attention, à 2,23 F/mn, n'en abusez pas !



La résolution d'une télé étant bien plus faible que celle d'un moniteur PC, l'affichage des pages subit une dégradation visuelle. Les images sont un peu floues, les longs textes difficiles à lire et les animations légèrement saccadées. M'enfin, pour découvrir le Net à moindre coût, il faut bien faire quelques concessions...



Le navigateur Internet s'avère très complet : il propose, entre autres, la possibilité de gérer ses propres bookmarks (favoris, en français), regroupant les sites sur lesquels vous vous connectez fréquemment...

La Belgique laissée pour compte ?

Voilà une petite info qui n'intéressera pas les lecteurs français, mais plutôt nos voisins belges : l'accès au Net avec la Dreamcast ne sera – dixit Sega – disponible qu'au printemps 2000 ! Pourquoi un tel délai après la date de sortie de la console ? Tout simplement parce qu'apparemment, aucun accord avec un fournisseur d'accès belge n'a encore été signé... Enfin, dernier détail concernant les territoires d'outre-mer : selon Sega France, les utilisateurs habitant les DOM-TOM ne paient que le coût d'une communication locale. Euh, j'pourrais aller vérifier l'info sur place, patron ? Ah... O.K., faut que je boucle le mag.d'abord. Chienne de vie...

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

A l'instar des sorties de jeux, en fin d'année, les news du côté de l'Internet sont nombreuses. Et souvent excitantes. Je ne sais pas pour vous, mais nous, nous sommes impatients de nous projeter dans la nouvelle année. Quelques centaines de jours pour pouvoir s'essayer à la PS2 et savoir, enfin, à quoi ressemblera la nouvelle console de Nintendo, challenger féroce toujours tapi dans l'ombre. La Dreamcast poursuit son petit bonhomme de chemin et devrait profiter de nouveaux grands titres en début d'année 2000. Quant à la X-Box, de Microsoft, elle reste assez énigmatique...

PlayStation PlayStation 2

Une société du nom de Dimagic annonce, en collaboration avec l'université de Southampton, la sortie d'un système audio haut de gamme pour la PS2. Son nom : le DiMAX. Ce dernier est composé de deux haut-parleurs de forme très spéciale censés reproduire un son Surround de grande qualité. Le DiMAX devrait sortir en même temps que la console, en mars, et sera proposé au prix de 20 000 yens (presque 1 200 francs !).



Quelques réflexions de Lorne Lanning (de Oddworld Inhabitants, créateur d'Abe), à propos de la PS2 : « Voici une machine qui ne ressemble plus à une console de jeux mais qui a sa place avec les autres appareils hi-fi. Nous souhaitons toujours avoir davantage de mémoire vidéo, de puissance (au niveau du processeur) et désirons des documentations toujours plus complètes mais, pour le moment et vu ce qui existe, cette machine est véritablement extraordinaire (...) Désormais, nous développons nos propres outils de programmation sur PS2. Cela réclame un effort supplémentaire difficile, mais apporte aussi un avantage : nous allons vraiment pouvoir créer ce que nous voulons (...) La PS2 nous permet de repenser totalement la façon dont un jeu doit être créé, à quoi il doit ressembler et comment il peut être joué (...) Bientôt, le monde pourra se dire : « Wow, nous ne pensions pas que cela pouvait arriver, mais les jeux vidéo sont maintenant devenus encore plus attirants et intéressants que les films. »

Sony prévoit de sortir, au printemps prochain, une télé avec écran LCD (Liquid Crystal Display - une technologie utilisée surtout pour les ordinateurs portables) de 15 pouces prévue spécialement pour la PS et la PS2. Le rendu de l'image est censé être optimal. C'est heureux lorsqu'on sait que cet écran devrait être proposé au prix de 150 000 yens (8 900 francs ! Gulp !).

Vous êtes-vous jamais demandé comment était décidé le design d'une nouvelle console ? Tout d'abord, il faut penser à ses dimensions et connaître les périphériques qu'elle acceptera. Ensuite, on passe à la partie difficile : essayer de la rendre jolie. Voici une photo de la Microbox d'Atari, une console/ordinateur 16 bits qui n'aura finalement jamais vu le jour. A côté, une photo de la PS2, qui lui ressemble étrangement, la classe en plus. Ce n'est qu'une coïncidence, bien sûr, mais c'est assez amusant...



Road Rash Jailbreak, prévu uniquement sur PS, reprend le concept des anciens épisodes : des courses, des beignes échangées et des adversaires de plus en plus redoutables à mesure que les niveaux se suivent. Trois boutons sont réservés aux attaques et aux super coups. Vous pourrez même effectuer des combinaisons. Le côté baston a volontairement été repensé et amélioré pour l'ambiance. Tout cela sans oublier les armes (il y en a plus de dix). Mention spéciale aux nouveaux modes de jeu également, et surtout à celui qui vous permet de jouer à deux, votre équipier se trouvant dans un side-car. Le titre est prévu pour janvier 2000.





Gran Turismo 2 est retardé. Vous connaissez désormais la triste nouvelle. Le plus grand titre à venir de Polyphony Digital se fait désirer. Et pas qu'un peu. Pour vous donner encore davantage envie d'y jouer, sachez que le jeu inclura pas moins de 594 voitures ! Un chiffre ahurissant. Il est impossible, bien sûr, de toutes les citer ici mais voici toutes les marques représentées. Accrochez-vous : Alfa Romeo, Aston Martin, Audi, BMW, Chevrolet, Chrysler, Citroën, Daihatsu, Dodge, Fiat, Ford, HKS, Honda, Jaguar, Lancia, Lister, Lotus, Mazda, Mazda Speed, Mercedes-Benz, Mercury, MG, Mine's, Mini, Mitsubishi, Mugen, Nismo, Nissan, Opel, Peugeot, Plymouth, Renault, RUF, Shelby, Spoon, Subaru, Suzuki, Tommy Kaira, Tom's, Toyota, TRD, TVR, Vauxhall, Vector, Venturi et, enfin, Volkswagen. Et tout ça dans l'ordre alphabétique, s'il vous plaît...

Quelques nouvelles infos et photos concernant Evil Dead : Ashes 2 Ashes (poussière à la poussière). Rappelons que c'est THQ, éditeur assez peu réputé pour ses titres grandioses, qui s'occupe de sortir Evil Dead (un classique du film d'horreur) sur PS. Développé par une société du nom d'Heavy Iron Studio (constituée en partie d'anciens membres de Square LA), Evil Dead PS pourrait bien faire figure de titre atypique, dans

le catalogue THQ. Car, au-delà du grand public, ce titre semble davantage s'adresser aux hardcore gamers. Censé être fidèle au film, Evil Dead, le jeu, reprend le personnage principal de Ash, qui se fraiera ici un passage au milieu des morts-vivants à grands coups de fusil de chasse et de scie électrique. Bruce Campbell, qui jouait Ash dans le film, nous fera profiter de sa voix-off. Tout cela suffira-t-il à faire concurrence à la série des Resident Evil ? Les paris sont désormais ouverts...



Lors d'une interview, Yoshitaka Amano (character designer des six premiers Final Fantasy) a déclaré travailler sur FFIX. Il a également confirmé que l'ambiance du jeu ne serait plus « futuristique « mais replongerait vers des racines davantage marquées par le genre médiéval fantastique. Enfin, anecdote qui intéressera seulement les fans, il a avoué que son personnage préféré, parmi tous ceux qu'il a créés pour la série des FF, était sans doute Tina (FFVI). Et que le plus facile à dessiner a été Mog (note : c'est aussi le plus mignon !).

Sony a remporté un Emmy Award pour son « avancée scientifique et technologique », la société ayant été l'un des principaux responsables de la mise en place, sur le marché, du support DVD. Cette récompense a été attribuée par la National Academy of Television Arts and Sciences . C'est le Dr Teruaki Aoki, président de Sony Electronics, qui a reçu l'Emmy au nom de Sony. Il faut dire que c'est en grande partie grâce à lui que le DVD a connu un succès aussi foudroyant.

Taito travaille sur un jeu d'aventure/action en 3D sur PlayStation. Son nom : Chaos Break. Il proposera deux personnages différents (possédant des techniques de combat particulières) et les ennemis - d'horribles créatures - seront bien sûr légion. On parle d'un mix entre Parasite Eve et Bio Hazard.



Sunsoft prépare un RPG stratégique du nom de Koukuroearpo Eternal Eye, sur PS. Le scénariste du jeu s'est déjà occupé des histoires des trois premiers Final Fantasy. Quant au character designer, c'est celui d'Atelier Marie (original tout ça). Dans le jeu, vous pourrez créer des poupées douées de pouvoirs extraordinaires, en combinant pierres magiques et pouvoirs élémentaires.





Reflections travaille sur Driver 3, pour PS2. Il semblerait donc que Driver 2 sorte uniquement sur PC et PlayStation dans l'avenir...

Sony va sortir la suite de Xi (Devil Dice, chez nous) : Xi Jumbo. Parmi les nouveautés, signalons des cubes de différentes tailles, la possibilité de jeter les dés à la figure d'un adversaire ou encore celle de sauter avec un cube scotché à ses pieds. On prévoit une production doublée de cachets d'aspirine, lors de la sortie du jeu au Japon, le 9 décembre.

Selon une étude menée par l'institut NPD, Syphon Filter est le jeu PlayStation qui s'est le mieux vendu sur PlayStation depuis sa sortie, en février. Mouais, c'est pas trop mal, on a connu bien pire (comme des simulations de catch - au secours !).

Sony Computer Entertainment of America et Pizza Hut (la plus grande chaîne de livraison de pizzas au monde, quand même) se sont associés pour la mise en place d'une grande promotion aux States. Depuis le 14 novembre, chaque commande de Stuffed Crust Pizza - l'équivalent de nos Cheesy Crust - est accompagnée d'un CD de démos PlayStation (il y en a deux en tout). 5 millions de disques ont été pressés pour l'occasion. Sur les CD, on retrouve certains des plus gros titres de cette fin d'année : Gran Turismo 2 (hum !), Crash Team Racing, Spyro 2 et Ape Escape. Les joueurs n'ont pas attendu cette occasion pour se faire des soirées « pizzas-jeux » mais, là, il faut bien avouer que tout est fait pour nous tenter. Peut-on espérer une opération de ce genre en France ? Il y a peu de chances...

Net P@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Dreamcast

Au Japon, un petit chaton blanc bien sage est en train de détrôner le fameux Pikachu, dans le cœur des enfants. Son nom : Hello Kitty ! Pour la petite anecdote, il existe plus de 1 500 articles à son effigie. Même George Lucas peut aller se rhabiller. Ainsi, profitant du phénomène, Sega s'est associé au développeur Sanrio, pour créer un puzzle game accessible à 4 joueurs en simultané. L'intérêt du jeu ? Son nom tout d'abord qui bat tous les records de débilité : Hello Kitty's Lovely Fruit Park ! L'autre intérêt pour Sega est plus pragmatique : s'en mettre plein les poches avec la licence qui fait craquer les jeunes filles nipponnes et vide instantanément les bourses.

Devant le succès américain et européen de Sonic Adventure (le jeu le plus vendu à ce jour sur Dreamcast), Sega a officiellement annoncé la mise en chantier d'une suite prévue pour la fin de l'année prochaine.

Pour les fans de Castlevania, sachez que la version Dreamcast, développée en ce moment par Konami USA, n'est pour l'instant finie qu'à 25 %. Contrairement aux précédents volets, le titre développe encore un peu plus le penchant action/recherche proche de l'esprit d'un Tomb Raider.





Alors qu'au Japon, la Dreamcast cherche encore ses marques, Peter Moore, le directeur marketing de Sega US, a annoncé que les ventes de la machine avait déjà atteint 750 000 unités. Les prévisions montent désormais à 1,5 million de consoles installées sur le continent nord américain d'ici la fin de l'année. Un record absolu qui montre que les Etats-Unis pourraient bien devenir le nouveau poumon de Sega.

Konami a signé un accord de partenariat avec la chaîne de télévision américaine ESPN, afin de mettre en chantier une série de multiples simulations sportives. ESPN Major League Baseball et NBA Basketball sont les deux premiers titres annoncés sur Dreamcast.

Une version de Star Wars Racer verra bel et bien le jour sur Dreamcast, à la mi 2000. On nous promet des améliorations techniques majeures par rapport à la version Nintendo 64 et quelques modes supplémentaires. Aurez-vous la Force d'attendre ?





Décidément, chez Sega, la mode est aux titres de trois kilomètres vingt-cinq. Le dernier en date n'est autre que Seaman : Another Method of Telling your Desire, une réédition du titre spécial Noël. Il ne s'agit pas ici d'un jeu à proprement parler, mais plutôt d'une messagerie afin de souhaiter « joyeuses fêtes » via Internet. A noter que ce service ne fonctionnera que du 16 décembre au 26 décembre. Envoyez un cyber poisson à tête d'homme comme cadeau, en voilà une idée !



Pour les bidouilleurs en herbe, un logiciel gratuit a été mis sur le Net, afin de réaliser ses propres mini jeux VM ! Ceux qui désirent en savoir un peu plus peuvent se rendre sur le site http://www.levelsix.com/vmuanimations.htm où une traduction anglaise est déjà disponible. Une excellente idée, en tout cas.

Eidos et Core Design ont fait savoir qu'il n'y avait quasiment aucune chance de voir un Tomb Raider sur Dreamcast ou Dolphin. En effet, Sony devrait garder les droits exclusifs de la belle aventurière pour les années à venir. En revanche, une rumeur de plus en plus persistante fait l'écho d'une possible version Game Boy Color prévue pour mars 2000. L'idée de posséder Lara aux creux de ses mains moites n'est, en effet, pas des plus désagréables.

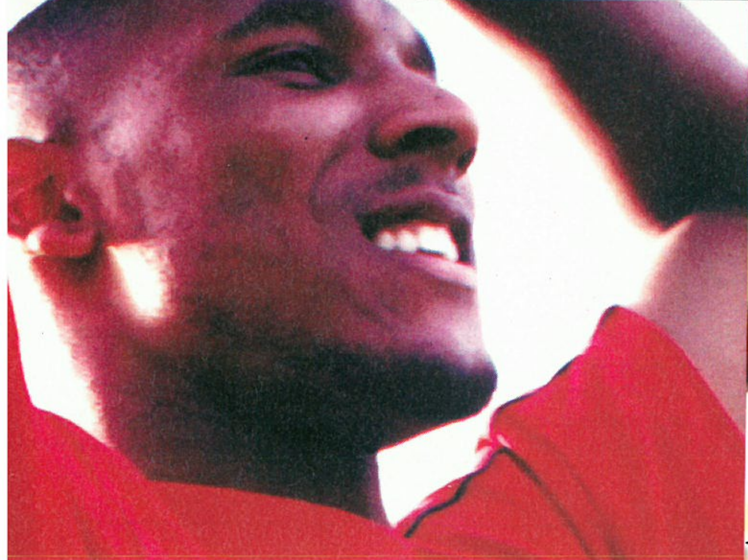


C'est désormais officiel, Soul Reaver débarquera bel et bien sur Dreamcast, dans un futur proche ! En revanche, pour ceux qui espéraient quelques nouveautés, des modifications de scénario et des Roswell à la place des vampires, pas de chance, puisque l'adaptation devrait être strictement identique aux versions PlayStation et PC. Bon, malgré cela, voilà typiquement le genre de news qui met de bonne humeur. Du calme RaHaN !

Rumeur : Après avoir été abandonné sur PlayStation, Omikron the Nomad Soul, l'un des meilleurs titres de cette fin d'année sur PC (et un jeu bien français messieurs, dames), pourrait apparaître sur les plannings Dreamcast. Une grande aventure futuriste qui ferait du bien à la ludothèque de la console.



PAS DE SLOGAN:
QUE DES FAITS...





NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Nouveau rebondissement dans la légendaire saga ShenMue ! Profitant de l'énième report du jeu, l'équipe de développement a décidé d'incorporer un mode absolument sensationnel. Ainsi, outre la dizaine de mini-jeux issus des bonnes vieilles bornes d'arcade de Sega, lorsque Ryo (le héros au grand cœur de l'aventure) possédera suffisamment d'argent, il pourra acheter différents objets, dont une Saturn ! Non, vous ne rêvez pas ! Un système devrait même permettre de jouer aux anciens jeux Saturn sur Dreamcast, en introduisant vos anciens titres dans la console ! Si cette annonce se confirme, Yu Suzuki aurait réalisé une nouvelle prouesse et rendrait, à l'image de la PlayStation 2, la Dreamcast compatible avec la totalité de la ludothèque Saturn. Le duel Sega/Sony ne manquera pas de rebondissements.



Innerloop, un développeur qui nous vient de la glaciale Norvège, développe, en ce moment, Extreme Sports. Ce titre, initialement prévu sur Nintendo 64, regroupera divers sports appréciés par les plus casse-cou d'entre vous. Au programme donc du parachutisme, du deltaplane, de la descente en VTT, etc. Cadeau Bonux : un ruban de sparadrap sera fourni avec le jeu... Enfin, espérons-le.





Il est petit, a le cœur noir et s'annonce comme un excellent accessoire. Le Dream Station est, en effet, un adaptateur vous permettant de connecter le Dual Shock de Sony à une Dreamcast, les fonctions de vibrations étant aussi prises en compte !

Sega Japon est entré en pourparlers avec le fournisseur d'accès de télécommunication Jupitar, afin de mettre au point un service de connexion au Net via modem câble sur Dreamcast. Si l'accord aboutit, les joueurs bénéficieront d'une vitesse de téléchargement à haut débit et le jeu en réseau sur Dreamcast pourrait enfin véritablement devenir une réalité. A quand une telle initiative en France ?

Nintendo 64

Nombreux furent ceux qui achetèrent une Nintendo 64 uniquement pour Zelda L'Ocarina du Temps. Un titre unique, une aventure phénoménale dont la suite baptisée Zelda Gaiden au Japon (voir nos news Japon page 20) est déjà particulièrement attendue. Prévu pour mars 2000 sur l'archipel nippon, le jeu devrait finalement sortir pour l'hiver 2000 en France et ainsi coïncider avec l'arrivée de la PlayStation 2. Un seul mot d'ordre, commencez déjà à faire des économies d'argent... et de sommeil !

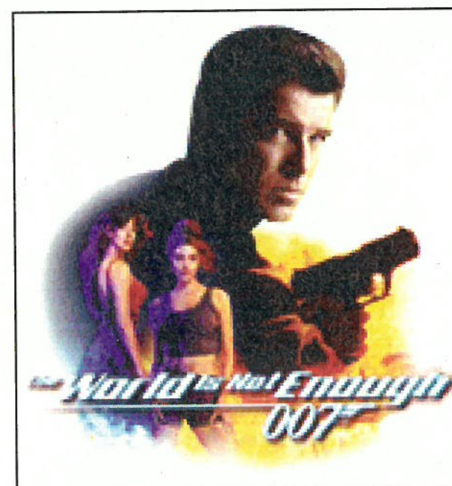
Le magazine japonais Famitsu Weekly a mené un large sondage, afin de connaître l'opinion des développeurs et des principales chaînes de distribution à propos du potentiel de vente de la future console 128 bits de Nintendo, la Dolphin. Les résultats restent, pour l'instant, assez mitigés puisque 45 % des sondés se montraient assez positifs (avec seulement 3,2 % des interrogés vraiment confiants !), tandis que les autres oscillaient entre scepticisme et indécision. Une seule certitude, après le cuisant échec de la N64 au Japon, Nintendo est, cette fois-ci, véritablement attendu au tournant.

Des nouvelles au sujet de Castlevania : Dracula Gaiden prévu pour la fin de l'année sur Nintendo 64 au Japon. L'histoire se déroule huit ans après le premier jeu, éclaircira de nombreux secteurs du scénario original et utilisera un moteur 3D amélioré. Outre les deux précédents héros, vous pourrez aussi traverser l'aventure avec Kohnel. Ce personnage mystérieux aura la faculté de se muter en loup garou, afin de décupler ses pouvoirs pour un court instant. Un titre d'action attendu.





Les accros du fabuleux GoldenEye 007 de Rare devraient exulter, en apprenant qu'un nouveau titre reprenant les aventures de l'agent le plus classe du monde est en préparation pour l'année prochaine sur Nintendo 64. Cependant, c'est cette fois, au tour d'Eurocom (pas toujours habitué aux chefs-d'œuvre) de s'y coller. Contrairement à Demain ne meurt jamais sur PlayStation, les développeurs ont décidé de garder l'esprit de la version originale (du shoot en vue subjective, donc) mais en le transposant dans l'intrigue du prochain film, The World is not Enough. A suivre.



Media Factory a vraiment décidé de faire pleurer de joie les plus nostalgiques d'entre nous. En effet, l'éditeur s'apprête à sortir Columns GB sur Game Boy Color. Une remise au goût du jour et de la couleur du célèbre Tetris-like de Sega. Mais, attention, c'est ici que les larmes vont commencer à perler, vous allez pouvoir incarner des personnages mythiques tels qu'Astro le petit Robot, le très classe Black Jack et d'autres héros issus des D.A. de Miyazaki ! Un véritable jeu revival !

NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET GOLLUM (cdelpierre@hfp.fr, jchieze@hfp.fr)

Nintendo a publié de nouvelles informations concernant Mario Party 2, prévu pour le 17 décembre au Japon. L'intégralité du jeu se déroulera, cette fois-ci, à Mario Land, un parc d'attractions où chacun rêve de passer ses vacances, enfin presque. Plus de 64 mini-jeux seront intégrés, avec des modes bien débiles, des phases à quatre joueurs pour la convivialité et plein d'autres surprises au pays magique de Disney... Euh de Nintendo.





Activision a annoncé la sortie de Tarzan sur Nintendo 64, pour le printemps prochain.

Détenant le record mondial des reports, le fameux RevLimit, prévu pour le lancement de la Nintendo 64, devrait finalement sortir sur DD64 (un autre champion des retards) ! Cette simulation automobile utilisera, en outre, le Ram Pak pour un rendu graphique optimal. Espérons que Seta (le développeur) ne nous ait pas fait autant attendre pour rien...





Rumeur : Rappelez-vous. A l'occasion du dernier E3, Microsoft et Konami avaient signé un accord de licence leur permettant de publier leurs jeux respectifs sur leurs plates-formes de prédilection. En clair, Microsoft pouvait sortir la gamme de produits Konami sur les machines équipées du système Windows et Konami, les jeux Microsoft sur consoles. Eh bien, une nouvelle vient de faire grand bruit, car Microsoft semblerait prêt à publier Metal Gear Solid sur Dreamcast ! En effet, la console de Sega utilise, entre autres, le système Windows CE. Si la conversion est réussie et surtout si Hidéo Kojima donne son accord (ce qui n'est pas du tout certain), pour une fois, on aurait presque envie d'embrasser Bilou.

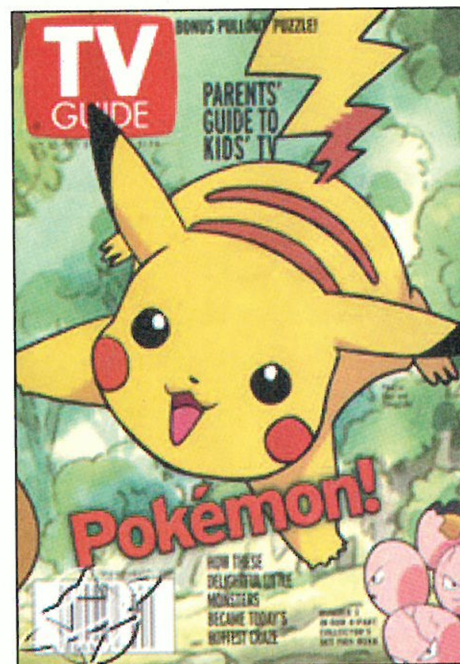
Portables

Le petit monde (c'est le cas de le dire) des portables est en pleine effervescence, depuis quelques mois. La sensation du moment est produite par le constructeur Akibang qui souhaite sortir la Game Axe Color, une portable compatible avec tous les jeux NES ! Une véritable bombe que les nostalgiques attendent déjà avec une impatience démesurée. Reste à savoir si Nintendo a donné son accord, ce qui, à l'heure actuelle, semble loin d'être acquis.



Aux Etats-Unis, les Pokemon apparaissent partout. Des voitures à leurs couleurs, des goodies par cargos entiers, leurs photos sur les couvertures de magazines et désormais une invasion dans les assiettes, grâce à un partenariat avec Burger King. Au passage, sachez qu'un jeune Canadien de 12 ans, a aussi assassiné de plusieurs coups de couteau un de ses camarades (c'est beau, l'amitié) à qui il avait volé des cartes à collectionner Pikachu. C'est bon, maintenant, on peut jouer, s'habiller, conduire, lire, manger et même tuer avec la « Pokemon attitude ».



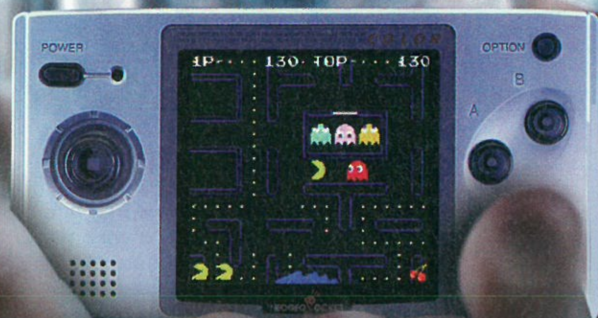


A cause du tremblement de terre qui a frappé Taiwan dernièrement, Nintendo (qui possède une usine de manufacture sur place) rencontre actuellement des difficultés dans la production de son titre phare de Noël : Pocket Monster Gold & Silver ! Ainsi, dans un premier temps, le constructeur ne pourra mettre sur le marché que 1,5 million de cartouches soit 33 % de moins que l'objectif initial. Mais, bon, ne vous inquiétez pas pour eux, il en faudra plus pour endiguer le raz-de-marée Pocket Monster.

Alors là votre attention messieurs les photographes ! Que les possesseurs du Kodak Digita DC265 lèvent le doigt. Bon y en a pas beaucoup, mais qu'ils se réjouissent. En effet, grâce à James Surine et son programme fait maison, ils pourront jouer à d'anciens jeux d'arcade, les ultra vieillots même, sur le petit écran de l'appareil. Par exemple, Ms Pac-Man fonctionne très bien. Quelle chance. Bon alors ok les sons et la jouabilité ne sont pas optimum, mais c'est tout de même un peu la classe, non ? Pfuii et moi qui essayait de vous faire plaisir. Voilà l'adresse où se renseigner, si ça en intéresse certains : http://members.aol.com/JWSurine...



Devant toi les années lumière



16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
En série (horloge, calendrier, alarme, horoscope,...)

NEOGEO POCKET
COLOR™

The Future Is Now*

SNK

Déjà Le Futur

Trucs, astuces et concours :
08 36 68 08 60 & 3615 NEOGEO

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo un business à part entière

Cette dernière rubrique Business Pad de l'année finirait presque pas nous faire croire que le bon vieux Nostradamus avait raison. En effet, entre les zombis qui débarquent sur les planches des théâtres nippons, les Pokemon qui font sauter les lignes téléphoniques, on assiste un peu à du grand n'importe quoi en ce moment.

Guerre de succession chez Nintendo ?

Après avoir repris l'industrie de cartes à jouer fondée à Kyoto par son père en 1889, Hiroshi Yamauchi a jeté petit à petit les bases d'une des plus influentes sociétés japonaises : Nintendo. Pourtant, après plus de cinquante années à la tête de la société, Yamauchi San commence à évoquer ouvertement l'heure de sa retraite. Un départ sans cesse repoussé, mais qui devrait toutefois s'officialiser en 2001, quelques mois après la sortie de la Dolphin. Nombreux sont alors ceux pensant que Shigeru Miyamoto aurait tout à fait l'envergure pour devenir le futur dirigeant de la société qu'il a hissé aux sommets. Pourtant de la bouche même de l'intéressé, Minoru Arakawa, actuel président de Nintendo America semblerait le mieux placé pour briguer ce poste. Néanmoins, si l'on se rappelle des quelques piques qu'avaient récemment lancées Hiroshi Yamauchi à l'encontre d'Arakawa San, la future hiérarchie de Nintendo ne semble pas encore vraiment décidée. Ambiance !


D.R.



Vive l'humour anglais

La veille de la sortie de la Dreamcast en Europe, Sega Angleterre a diffusé fièrement une image des plus explicites ! Sûr la façade des locaux londoniens de Sony Computer Entertainment, un fanatique de Sega avait taggé un message prônant avec un humour typiquement british la supériorité de la 128 bits de Sega. Voilà, en terme châtié on parlerait juste de vandalisme, mais l'affaire ne s'arrête pas là. En effet, le lendemain de l'événement qui a mis probablement tout Scotland Yard en émoi, Sega a tout simplement annoncé qu'il s'agissait d'un simple trucage photo. En un mot d'un canular dont seuls les Anglais détiennent l'ancestral secret. L'attitude vous paraît risible et vous ne comprenez pas vraiment l'intérêt de la chose ? Franchement ne cherchez pas, cette fois-ci la vérité est vraiment ailleurs.



D.R.

Non à l'occasion

Au Japon, la cour de justice du district d'Osaka a ordonné l'arrêt immédiat de la vente de jeux d'occasion dans deux chaînes de distribution. Une action qui a bien évidemment réjoui les éditeurs nippons luttant depuis de nombreux mois contre le marché de l'occase. En effet ces derniers temps, en partie à cause de la crise économique qui touche le pays, ce style de transactions a atteint une ampleur sans précédant dans l'archipel nippon affectant ainsi fortement les ventes globales de jeu vidéo. Certains éditeurs comme Konami, Nintendo ou Enix avaient donc déjà entrepris des actions contre les revendeurs. Des actions qui, jusqu'à aujourd'hui, n'avaient jamais abouti. Avec ce premier succès, les procédures du même genre devraient alors abonder, sans que cela ne change le problème à la base de cette situation : les jeux vidéo sont encore beaucoup trop chers !

Des zombis au théâtre

Bioroïd : Year Zero c'est quoi ? Il s'agit là du titre de la future pièce de théâtre reprenant l'intrigue de Bio Hazard, alias Resident Evil ! Sacré Capcom, voici une nouvelle étape de franchie dans sa politique d'exploitation de ses licences phares. Quoiqu'il en soit, la pièce alternant horreur et comédie, s'attardera particulièrement sur le sort des pauvres humains souffrant de zombïte aiguë. Une tournée est même prévue dans différentes salles japonaises à partir de juillet 2000. Ah tiens une dernière info, comme ça pour la route, la troupe en charge de l'adaptation se nomme le Super Eccentric Theater. Ah ! tout s'explique alors, il n'y a pas de (Bio) hasard...


D.R.


D.R.

La rançon du succès

Submergé par son succès, Sony Computer Entertainment America pousse un cri d'alarme en ces veilles de fêtes. En effet, depuis la récente baisse de prix de la console aux Etats-Unis (désormais vendu à 99$ soit environ 600 francs), Sony déclare avoir vendu près d'un million de consoles en moins de deux mois. Un record sans précédent et qui confirme que, même si Sega a réussi son lancement, l'arrivée de la Dreamcast n'affecte pour l'instant nullement les ventes de PlayStation. Alors pourquoi paniquer ? Eh bien, tout simplement parce que Sony craint de bientôt manquer de machines à la vente. Un comble ! En un mot, les Américains achètent trop de Play et la production n'arrive plus à suivre. Pour finir sur un dernier chiffre qui en calmera plus d'un, Sony US compte réaliser plus d'un milliard de dollars de chiffre d'affaires sur la période de Noël. Personne ne pleurera.

Bleem !, l'impasse pour Sony

DE TOUTE FAÇON, ON S'EN FOUT ! SI SONY GAGNE, ON AURA "BLEEM" EN PIRATE SUR LE NET !

Sony pensait avoir effectué un grand pas en remportant son procès face à la société Connectix qui avait mis au point un émulateur PlayStation pour Macintosh. Pourtant depuis cette période, Bleem ! a vu le jour et cette fois-ci la situation semble bien moins sourire à Sony. En effet, à trois reprises, le constructeur nippon n'est même pas parvenu à faire interdire temporairement la commercialisation de ce logiciel qui permet de faire fonctionner n'importe quel titre PlayStation sur un PC. La dernière tentative ayant ainsi vu la 9e Cour Fédérale de San Francisco rejeter la requête de Sony. David Herpolsheimer, président de Bleem ! exprime sa satisfaction : " Cette fois-ci Sony possédait toutes les informations sur notre émulateur, mais à nouveau leurs accusations n'ont pas convaincu la Cour. Je reste donc confiant sur l'avenir de Bleem ! ". Le procès final prévu pour le 24 avril 2000 s'annonce donc périlleux pour Sony. D'ici là il ne reste donc plus au constructeur qu'à sérieusement revoir son argumentaire, s'il souhaite l'emporter. En attendant la commercialisation de Bleem ! s'étend de plus en plus sur le sol américain et également en Europe.

PLAY HUNDREDS OF PLAYSTATION GAMES ON YOUR PC!
bleem!
GET NEXT-GENERATION GAMEPLAY TODAY! HIGHER RESOLUTION • MORE DETAIL • RICHER COLOR

D.R.

La folie Pokémon

C'est un fait, aux Etats-Unis le phénomène Pokémon prend des proportions stupéfiantes. Ainsi si vous pensiez que les jeunes Japonais étaient imbattables dès qu'il s'agissait de Pikachu, eh bien détrompez-vous ! Pour preuve de la quasi-hystérie collective qui s'abat en ce moment outre Atlantique, apprenez que début novembre un incident sans précédent s'est produit à cause de la bébête jaune. Explications. A l'approche de la sortie du film Pokémon, une chaîne de télévision a organisé un concours afin de faire gagner des places aux premières personnes qui les appelleraient. Résultat : les studios Warner Bros. qui produisent le film ont reçu en une après-midi près de 70 000 appels par minute (donc plus de 4 millions de sonneries en moins d'une heure, au secours pour les standardistes !). Conséquence logique : la ligne téléphonique de toute la région californienne a sauté ! Des sociétés comme Disney ou NBC ont donc été partiellement paralysées pendant toute la journée suivante. Bravo Pikachu.

D.R.

D.R.

RADIO LIBRE

TOTAL RESPECT - ZERO LIMITE

DIFOOL



21h-00h

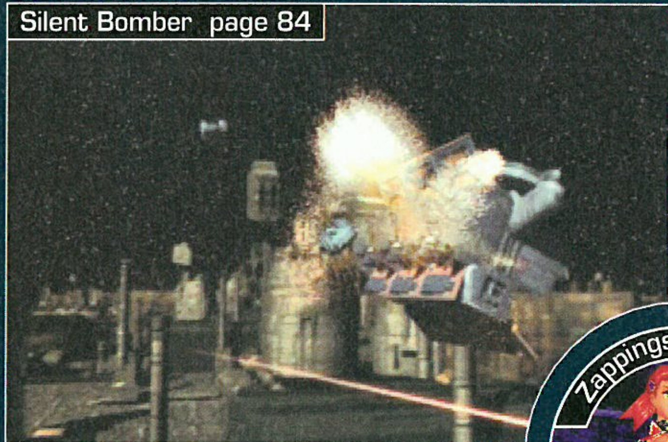
SKYROCK

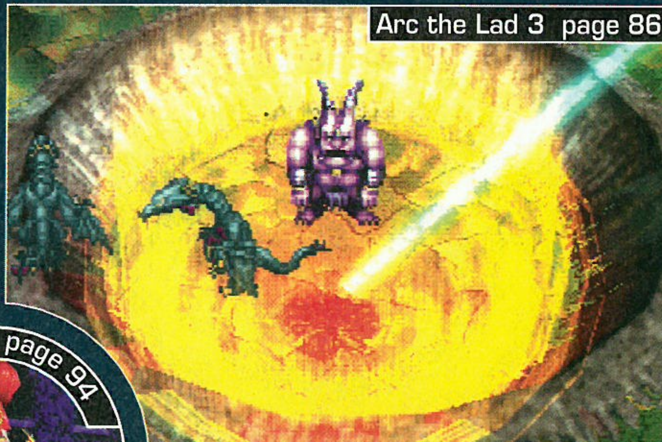
PREMIER SUR LE RAP

3615 SKYROCK (2,23 F/mn) **www.skyrock.com**

Toutes les sorties japonaises et américaines

Les Zooms sont à l'image des News Japon, c'est-à-dire d'une pauvreté affligeante. Hormis Silent Bomber, un shoot bien sauvage, et Dewprism, un jeu de plate-forme tout droit sorti des usines de Squaresoft, l'actualité nipponne se cantonne à des productions de série B, voire de série Z (Jojo's Adventure et 3 pages de Zapping !). On s'étonne (et on s'inquiète) toujours de l'absence de la Dreamcast qui doit une fois de plus se contenter d'une présence sans gloire dans les colonnes de la rubrique Zapping. Décidément, comme le dit si souvent Caliméro (le poussin dépressif) : c'est vraiment trop injuste...


Silent Bomber page 84


Arc the Lad 3 page 86


Zappings page 94


Dewprism page 88


Jojo's Adventure page 90





Silent Bomber

Depuis le temps qu'on l'attendait, Silent Bomber a eu la possibilité de se bonifier et de finalement nous arriver comme une bonne surprise dans le marasme vidéo-ludique qui touche actuellement le Japon.



Dans cette mission un peu spéciale, vous devrez protéger une navette alliée qui s'est écrasée comme une bouse dans le spatioport ennemi.





Pour passer cette barrière électrique, il faudra faire sauter le gyroscope qui est derrière vous.





En plus des bombes classiques en nombre illimité, Yuta peut utiliser trois autres types de bombes limités à 20 : celles paralysant les systèmes électriques, celles créant un champ de gravité et, comme sur la photo, celles au napalm.

Silent Bomber

Editeur	Bandai
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action/arcade
Nbre de joueurs	1 ou 2 (mode arena)
Sauvegardes	oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

En plus d'avoir les cheveux blancs et une forme physique à dégoûter les meilleurs officiers de la légion de leurs séances de pompes, Yuta est un Silent Bomber. Unité d'élite dans un futur proche, il représente l'arme absolue en matière de sabotages et d'infiltrations. La mission qui lui a été confiée aujourd'hui est moins routinière que ce à quoi il aurait pu s'attendre, puisque, cette fois, il devra infiltrer une forteresse spatiale grosse comme un petit pays. Son but ? Tout détruire, bien sûr, mais avec intelligence, pour neutraliser les systèmes de sécurité qui empêchent les troupes de l'union des planètes de débarquer sur l'engin ennemi. Divisé en plusieurs secteurs, le gigantesque bâtiment offre des décors divers et variés, comme le spatioport, les égouts (oui, même dans l'espace, on va aux toilettes !), la salle des ordinateurs ainsi que le secteur scientifique dans lequel d'affreux mutants échappés de leurs bocaux vous attendent. La force principale de Yuta vient de son équipement unique. Sur chaque avant-bras, il détient des unités d'énergie qui lui permettent de générer des petites charges explosives. Ces dernières, une fois posées, peuvent exploser sur un simple ordre mental de Yuta. Couplées avec un système de visée très performant, elles pourront alors être lancées et se fixer sur n'importe quelle cible, fixe ou mouvante. Grâce à ce système, Silent Bomber peut se targuer d'être un titre original et novateur.

UNE BOMBE QU'ON VOUDRAIT SILENCIEUSE

Techniquement, Silent Bomber est « une tuerie » (dixit Willow). Univers entièrement en 3D très vastes, avec moult effets de lumière et de déformations lors des explosions. Eclairages en temps réel, jeu sur plusieurs niveaux, rythme effréné de l'action sans aucun bug ni ralentissement : du grand spectacle ! Silent Bomber est certainement le jeu le plus speed de ce mois-ci. Reprenant l'esprit de Commando ou de Metal Gear en beaucoup plus arcade, Silent Bomber est un excellent jeu d'action aux missions assez variées (l'objectif reste de détruire des cibles). L'animation, elle aussi, est d'une qualité bluffante avec certains morceaux d'anthologie. Et même si le jeu semble un peu difficile aux débutants qui n'ont pas connu

l'époque PC Engine-Megadrive, c'est là un grand titre d'action, comme One et Expandable auraient dû l'être. Le scénario, certes expliqué en japonais, offre également quelques rebondissements, grâce à des petites séquences judicieusement disposées entre chaque niveau du jeu. Ajoutons à cela un système de gestion des compétences très bien réalisé (le joueur répartit librement ses points de force dans trois secteurs : boucliers, bombes ou rayon d'action) et nous tenons un produit presque parfait dans sa catégorie. Un jeu vraiment éclatant.
Greg.



Les navettes d'intervention rapide se garent devant vous et livrent à domicile quelques gardes agressifs.

Note
8/10





Certains appareils ennemis disposent d'écrans de protection ne laissant pas passer les bombes de Yuta, qui se retrouve bien dépourvu.



Le boss de la mission du labo est une grosse araignée



Un must pour les fans d'arcade !









On peut concentrer toutes ses bombes en une seule ou faire un petit chapelet qui formera un mur de feu protecteur.

Electro Arena

Cerise sur le gâteau de cet excellent jeu d'action : il existe, dans la plupart des stages, des items secrets dissimulés de-ci, de-là. Nommés Data Chip, ils permettent de récupérer des informations sur les boss du jeu, qui, du coup, deviendront jouables une fois entrés dans le mode Arena. Dans ce mode étrange, inédit et drôle, deux joueurs peuvent incarner les boss du jeu et combattre dans une aire de match définie.













Arc the Lad 3



Arc the Lad 1 et 2 font partie de la légende sur PlayStation, même si le premier volet fut sujet à controverse. Presque deux ans après, voici le troisième opus, résolument orienté vers un public plus jeune.





Force Ring est un sort de base d'Alec, qui permet de toucher un grand nombre d'ennemis dans un périmètre assez large.



Quelques années après Arc the Lad 2 (qui, je vous le rappelle, se déroulait dans un monde étrange techno-médiéval), un grand cataclysme a eu lieu, divisant les continents et plongeant une grande partie de la population dans la misère. C'est dans cet univers post-apocalyptique que les chasseurs de prime font la loi et que vit Alec, un jeune garçon idéaliste. Enfant, il a été sauvé du grand cataclysme par un chasseur, ce qui a marqué sa mémoire et l'a rendu rêveur. Aujourd'hui, il a 14 ans, et il est temps pour lui de se lancer dans la grande aventure de la vie, d'aller à la guilde pour s'inscrire en tant que « Hunter », ces chasseurs de prime qui remplissent toutes les missions (sans exception). Avec l'aide de son ami Ruts, grand collectionneur de reliques devant l'éternel, il parcourt le monde à la recherche de missions qui l'emmèneront toujours plus loin, afin de découvrir de nouveaux mondes. Bien entendu, il rencontrera en chemin un grand nombre de gens sympathiques qui souhaiteront intégrer son équipe. Citons, par exemple, Teo, le spécialiste des monstres, Cyeryl, la tireuse d'élite, Marsia, la magicienne, et Velhart, qui pourrait faire penser à un Sephiroth jeune. Assez répétitif au départ, le scénario s'oriente vers une enquête vite passionnante, pour qui comprend un minimum le japonais. Au cours du jeu, Alec et ses amis rencontreront plusieurs membres d'une étrange guilde de scientifiques qui pourraient être à l'origine de nombreux incidents, voire du grand cataclysme...



Un lieu que vous visiterez souvent : le bureau des chasseurs de prime. C'est ici que vous prendrez vos ordres de mission et que vous toucherez vos primes.



Arc the Lad 3

Editeur	Sony C.E. Japan
Dispo. Europe	Certainement jamais
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continue	Illimités
Spécial	Dual Shock, Pocket Station
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

RPG POUR ENFANTS ?

Pourtant, ce troisième épisode d'Arc the Lad se destine aux plus jeunes. Scénario et déroulement du jeu sont, en effet, ultra simplistes avec, pour tout principe d'avancée scénaristique, des suites de missions. On va à la guilde des chasseurs qui nous assigne une mission. On la remplit. On retourne à la guilde qui nous donne des sous. Si on a échoué, tant pis, on passe quand même à la suivante. Et environ toutes les dix missions, on est amené à changer de continent et pour ce faire, à remplir une mission plus complexe. Et on recommence : nouvelles villes, nouveaux équipiers, etc. Simple, pour ne pas dire simpliste, Arc the Lad 3 propose heureusement quelques petits à-côtés franchement rigolos qui permettent de ne pas trop s'ennuyer, comme le système des cartes d'attaque. Ce principe original fait appel à la capacité du jeune Teo, « Cardish », qui consiste à transformer les ennemis en cartes à jouer. Une fois métamorphosé, l'ennemi pourra être invoqué lors d'une bataille suivante, dans un déluge d'effets graphiques stupéfiants. Toutefois, les petites histoires sont suffisamment amusantes et les personnages assez attachants pour que l'on ait envie de progresser. Arc the Lad 3 plaira aux fans de la série. Cependant, le japonais se révèle presque indispensable pour véritablement apprécier la chose. Peut-être vaut-il mieux attendre le prochain Legend of Dragoon du même éditeur ?

Greg

Un jeu de rôle qui se destine en priorité aux jeunes joueurs

Note

6/10





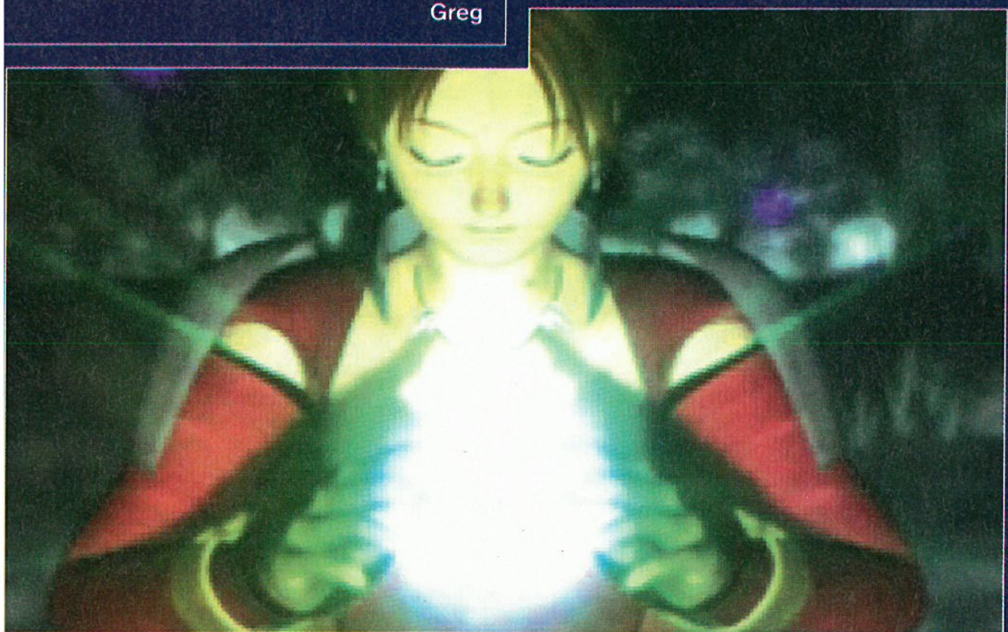




Certaines missions seront tellement simples qu'elles trouveront leur solution après quelques discussions.

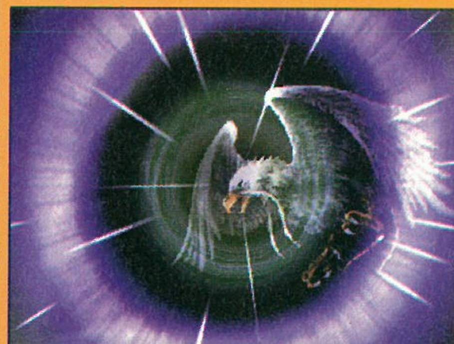






Les Attacards

Le principe le plus original et intéressant dans Arc the Lad 3 reste, sans conteste, cette histoire de Cardish et d'Attacard. Pour commencer, Teo doit capturer un ennemi en le transformant en carte à jouer. Ensuite, il n'aura plus qu'à lancer la carte qu'il souhaite utiliser, puisque, bien entendu, chaque monstre aura un effet différent sur les ennemis.













Dewprism

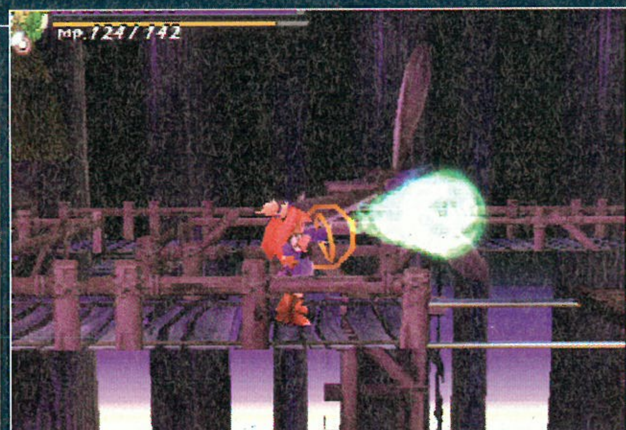


Après Musashiden Brave Fencer, Squaresoft tente à nouveau l'expérience du action/RPG en 3D avec Dewprism. Un produit qui surprend à la fois par sa qualité technique et son intérêt.



Cet énorme dauphin cannibale fait chavirer votre radeau dans le but de vous gober.





La magie du vent pourra actionner cette éolienne afin de mettre le mécanisme adéquat en mouvement.



Pour pouvoir monter dans le bateau de Rod, il faudra d'abord énoncer son nom en entier pour qu'il ne se vexe pas. En japonais, bien entendu...



Dewprism

Editeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continue	Illimités
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

Dewprism se prononce « duoprism » en japonais. Le titre du dernier-né de Square prend alors tout son sens. La dualité est au cœur de ce nouveau titre. Dès le départ du jeu, en effet, il nous est proposé d'incarner deux personnages distincts, qui auront chacun une histoire différente. D'un côté l'amnésique et mystérieux Rue, armé d'une hache. Sa cause est noble : il veut retrouver une relique ancienne afin de ressusciter son amour perdu. De l'autre, la capricieuse magicienne Mint, qui se bat avec deux anneaux coupants. Sa cause est débile : elle veut retrouver une ancienne relique pour reprendre possession de la place de reine dont elle a été déchue... à cause de son caractère ! Chacun d'eux évoluera dans le même monde et rencontrera les mêmes personnages. Mais certains ennemis de Rue seront amicaux envers Mint et vice-versa, c'est pourquoi faire le jeu deux fois avec les deux héros vous permettra d'en apprendre plus sur l'univers, et de découvrir une foultitude de détails bien pensés. Les deux personnes diffèrent par leurs capacités. Rue peut se métamorphoser en animal, ce qui lui permettra de traverser diverses situations périlleuses. Mint, elle, aura accès à différents sorts en rapport avec la nature qui lui permettront de se débarrasser d'adversaires.

UN MOYEN DE GAMME

Face à des Parasite Eve 2 et autres Chrono Cross, Dewprism pouvait apparaître comme une production mineure. Dewprism pallie son absence de cinématiques et son nom méconnu par une profondeur de jeu et une réalisation graphique irréprochables. Pour ce qui est du plaisir de jeu, on est tout de suite surpris, et bien loin d'un Musashiden. Ce dernier, en effet, était un peu trop dilué dans des scènes à rallonge inutiles qui, finalement, las-

saient le joueur. Ici, et ce n'est finalement pas plus mal, les scènes d'action et de scénario sont très découpées. On retourne au village, on discute avec les habitants, et on ressort du village pour se retrouver automatiquement dans l'endroit que l'on doit visiter. Cela peut sembler simpliste, mais permet de se concentrer sur le jeu proprement dit et de ne pas chercher son chemin comme c'était le cas dans Musashiden. Pour ce qui est de la gestion des équipements et de l'expérience, Square a avant tout cherché à faire simple. Les points de vie augmentent quand on se prend des coups, et les points de magie augmentent quand on les utilise. Pour accroître sa force et sa résistance, il suffit d'acheter des objets dans les boutiques. Techniquement impeccable, Dewprism est réellement impressionnant . Et puis, le scénario de Mint, pour qui peut le comprendre, est réellement à mourir de rire, ce qui manquait aux productions actuelles de Square. Une bonne surprise qui n'a toutefois que peu de chance d'arriver un jour en Europe. Le travail de traduction/localisation serait trop coûteux pour un titre aussi typiquement nippon et qui, par conséquent, ne devrait pas toucher ce qu'on appelle hâtivement le grand public. N'est pas Gran Turismo ou Tomb Raider qui veut...

Greg

Un jeu d'aventure et d'action original, amusant et passionnant

Note 8/10





Drôle ou sérieux ?

Bien qu'ils se rencontrent très souvent dans leurs histoires respectives, il n'est possible de choisir qu'un seul des deux personnages. Rue, qui a le pouvoir de se métamorphoser en animal, ou Mint, qui peut utiliser d'impressionnantes magies. Le scénario de Rue est sérieux et dramatique, alors que celui de Mint est truffé de gags.











Des boss variés et aux techniques d'attaques surprenantes vous attendent.



Petite séquence action dans laquelle on est poursuivi par un boss tandis que des boules agrémentées de pointes tombent dans l'escalier.





Les sorts de protection sont aussi présents dans l'arsenal magique de Mint.

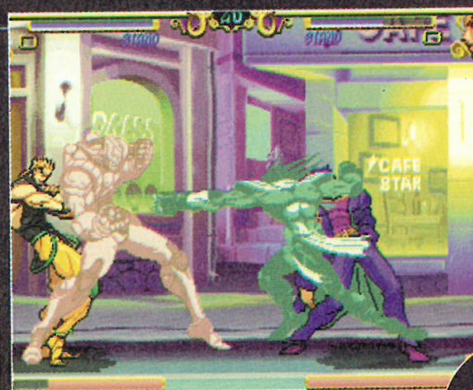


Jojo's Bizarre Adventure



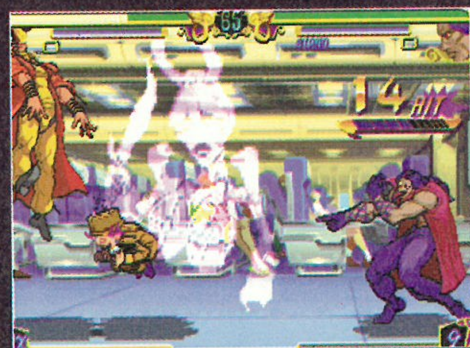


Lassé des éternels combats de Ryu et Ken ? Jojo's Bizarre Adventure est fait pour vous, avec ses personnages atypiques, ses mini-jeux à foison et sa tonne d'idées nouvelles. Enfin du nouveau chez Capcom !





Lorsque les « stands », les créatures alliées, sont frappés, ils prennent aussi des dommages qui se répercutent sur leur maître.



Il est possible, lorsqu'on joue certains personnages, de prendre le contrôle du « stand » lui-même ; le combattant est alors sans défense dans un coin de l'écran.



Vandal **Hearts 2**

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Combat et +
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	7
Difficulté	Facile
Continue	Illimités
Spécial	Utilise la Pocket Station
Existe sur	Arcade, Dreamcast
Compréhension de la langue	Recommandée

La chasse aux vampires, quoi de plus banal ? Entre les films qui mettent en scène Dracula ou les jeux comme Castlevania, on peut dire que le thème a toujours été exploité avec succès, certes, mais aussi peu d'innovations. On pouvait donc craindre le pire en sachant que ce nouveau titre de Capcom reprenait ce sujet que certains qualifieront d'éculé (ce n'est pas un mot vulgaire...). Tiré d'un manga célèbre dans lequel les protagonistes chassent un ancien vampire égyptien, le jeu met en scène les personnages de la 3e partie du manga, la plus populaire. C'est ce qu'on appelle prendre un minimum de risques. Capcom sait décidément y faire. Le héros est un lycéen du nom de Jôtaroh, que son grand-père Joseph, héros de la 2nd partie, emmène en Egypte. Mais plutôt que de prendre des vacances, Joseph compte y aller pour y tuer Dio, troisième incarnation d'une lignée de vampires terrifiants. Rien que ça. Comme dans toutes les histoires du genre, Jôtaroh et Joseph rencontreront de nombreux alliés et de nombreux adversaires sur leur route. Pour ces derniers, il faudra user de pouvoirs. Ces pouvoirs, baptisés « stands », sont des entités que Jôtaroh et ses semblables peuvent contrôler. Dans la version PlayStation, le joueur peut invoquer une créature en aide (selon les personnages) qui viendra renforcer les coups spéciaux du personnage principal, voire aller frapper d'elle-même l'adversaire. Avec trois boutons d'attaque, un bouton d'invocation pour faire apparaître-disparaître le stand, et nous voilà partis dans le jeu de combat le plus original de l'année !

ORIGINAL, OUI, MAIS DÉROUTANT

Dès la première partie, Jojo déconcerte. Animations étranges, système de jeu jamais vu auparavant, déroulement parfois saccadé ; aucun autre jeu de combat ne se joue vraiment comme lui, même si on ne peut s'empêcher de songer à l'excellent Yûyû Hakushô sur Megadrive (pour une perspective historique de la chose). Soyons francs, les graphismes ne sont pas extraordinaires non plus. Détaillés et colorés, ils sont cependant grossiers par certains aspects, question de limitation de mémoire. Car il ne faut pas oublier

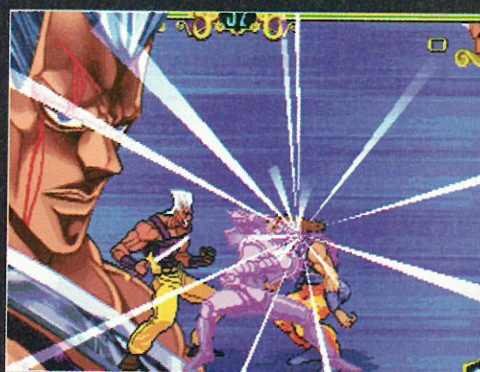
qu'ici, ce ne sont pas deux mais quatre personnages que la console doit charger et animer en même temps. Fort heureusement, le jeu est sauvé par la jouabilité légendaire des produits Capcom qui, comme chacun le sait, est toujours irréprochable en matière de jeux de combat. Et puis, il faut aussi avouer que les 18 personnages disponibles (plus 4 cachés) ont un look des plus original qui nous changera des habituels karatékas Capcom et autres beaux gosses de SNK. Mais le plus fort de tout dans Jojo reste le mode SP Story, créé pour la version PlayStation, qui permet de revivre entièrement le scénario du manga original. Jeu d'aventure entrecoupé de combats mais aussi de mini-jeux nombreux et variés, ce mode justifie à lui seul l'achat de ce titre qui, sans lui, avouons-le, aurait été un peu vide. Original et bourré de surprises, Jojo mérite d'intéresser les joueurs en quête d'innovations et d'idées. Car c'est avant tout des idées qu'il nous faut désormais rechercher.

Greg

Un jeu de combat original adapté d'un manga populaire

Note
7/10





Des tonnes de mini-jeux

Les mini-épreuves du jeu d'aventure sont au nombre de 10, parmi lesquelles on retrouve un excellent shoot'em up, un jeu d'observation très bien trouvé, et même un poker ! Cette partie du jeu permet de gagner des points à chaque épreuve. A la fin, les points remportés permettent de gagner de nouvelles options, des personnages cachés ou des images dans la galerie d'art.



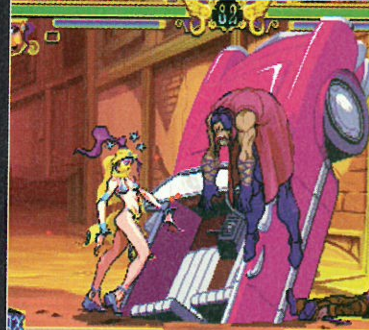


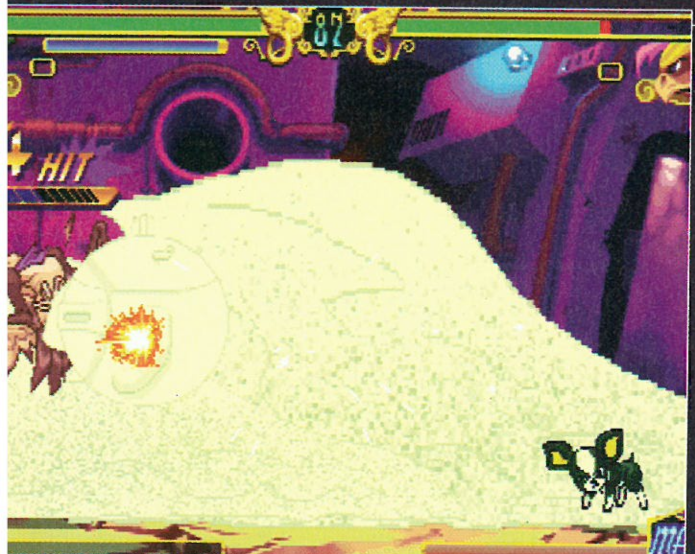


Hol Horse, le tireur d'élite, est en plus un stand user. L'une de ses fatalités consiste à tirer sur l'écran de la télé.

Un mode Galerie est disponible pour ceux qui ont terminé le mode SP Story



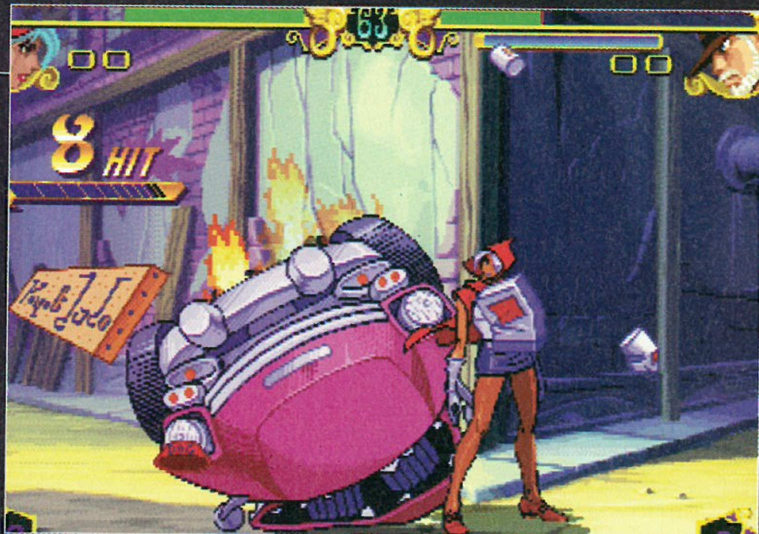




Iggy est le personnage le plus débile de l'histoire des jeux de combats puisqu'il s'agit d'un petit chien amateur de bonbons au café.

Prévu en Europe ?

A ce jour, Jojo's Bizarre Adventure n'est pas prévu pour une sortie officielle. En France, trois distributeurs se partagent les produits Capcom, Infogrames (Breath of Fire), Eidos (Bio Hazard 3) et Virgin/Interplay (Street Fighter Alpha 3). Pourtant, et parce que le manga Jojo est inconnu par chez nous, aucun de ces trois acteurs majeurs en Europe ne semble s'intéresser au jeu.



Mariah est un petit chaperon rouge qui aurait mal tourné. Tous les êtres qu'elle touche deviennent magnétiques et attirent de nombreux objets métalliques douloureux : casseroles, clous, voitures...



Robbit mon Dieu

Ne vous méprenez pas. Sous le titre définitivement étonnant de Robbit mon Dieu se cache un jeu qui vous est familier puisque nous avons en réalité affaire à Jumping Flash (3). Le français a toujours eu quelque chose de classe pour les Japonais. Soit. En tout cas, ce titre est bien drôle...



Les paysages sont vastes et portent loin. On ressent une étonnante impression de liberté.



Sblam ! Et une super bombe pour se débarrasser de la cigogne. Ah ah ! On fait moins la maligne maintenant !





Me retrouver dans les pages Zooms Japon me procure toujours un petit sentiment excitant. Je me dis que j'essaie des jeux qui resteraient sans cela inconnus et puis j'ai l'impression de m'introduire sur le territoire de Greg. Un lieu terrible, noir et ténébreux, où plein de personnages débiles parlent japonais et où hiragana et katana forment une farandole de mots incompréhensibles à vous en faire perdre la tête. Et moi, je débarque, pépère. Ma science infuse me permet de tout comprendre sans avoir jamais posé mon honorable séant sur un banc d'université. Cela dit, même pour un bête jeu de plate-forme comme Robbit, je dois avouer que je suis bien content que le bureau de Greg soit juste à côté du mien... Pour en revenir à ce qui nous intéresse, c'est-à-dire au jeu, sachez que nous avons affaire à du grand n'importe quoi. Les personnages, les challenges à relever, les niveaux... Rien n'est normal. Tout est fou. Pour faire genre je comprends des choses, sachez tout d'abord que le mot Robbit est un amalgame de « rabbit » (lapin) et de « robot ». Quand on voit à quoi ressemble la bestiole que l'on incarne, on comprend tout de suite mieux. En fait, vous vous retrouvez dans un pays subdivisé en plusieurs endroits différents, où des tas de gens vous appellent au secours. Vous êtes sur la carte et, d'un seul coup, un gros « help ! » clignotant apparaît. N'étant pas là pour faire du tourisme, vous répondez à la plupart des appels à l'aide. Là, les choses se compliquent un peu...

CHAMPION DU MONDE DE SAUT EN HAUTEUR

Robbit possède une caractéristique unique : il est capable de bondir dans les airs une première fois, puis de reprendre encore deux autres impulsions. Cela donne un triple saut et permet de monter très haut. Une barre jaune, sur le côté de l'écran, indique le degré d'impulsion. Une fois le premier saut lancé, il faut attendre qu'elle se remplisse presque complètement (sans trop attendre, sinon c'est la chute) pour lancer le saut suivant et aller le plus haut possible. Au début, on ne fait pas trop attention à cela mais, dans certains niveaux, les plates-formes ne peuvent être atteintes que lorsqu'on fait de réels efforts pour s'en approcher. Parole de testeur qu

Robbit mon Dieu

Editeur	Sony C.E.
Dispo. Europe	A la st Robbit (mon Dieu !)
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Euh... les persos du jeu
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

s'est ramassé des dizaines de fois...
Ce qui est marrant, c'est que Robbit regarde vers le bas, lorsqu'il se retrouve en l'air. Grâce à son ombre, vous pouvez alors viser très précisément l'endroit où vous désirez atterrir, comme sur des animaux qui se baladent... Et c'est là tout le principe du jeu. Jumping Flash 3 (Robbit mon Dieu fait vraiment trop débile) joue à fond la carte de la plate-forme version bondissante. Et force est de constater que cela marche plutôt bien. Certes, les missions que l'on vous assigne sont tout sauf intéressantes (sauter sur des grenouilles, récupérer une serviette qui s'est envolée, découvrir des geysers cachés en défonçant des planches...) mais elles se révèlent amusantes. Et le but premier d'un jeu n'est-il pas de divertir ? Certains regretteront, sans doute avec raison, le peu d'originalité de cet épisode par rapport aux précédents. Certes. Maintenant, Jumping Flash 3 bénéficie d'un concept unique qui le rend aussi attachant qu'original. On sait à quoi s'attendre, avec un titre comme celui-ci. Et je le clame haut et fort : il y aura toujours des amateurs de lapin-robot bondissant ! *

Chris

* note : à jeu débile, conclusion débile...

Robbit reste une mascotte originale qui enchantera un public d'initiés

Note 6/10

Des persos euh... charismatiques (ahem)

La galerie de tronches en biais que vous croisez dans Robbit mon Dieu est étonnante. En plus de vous, majestueux lapin jaune aux articulations bien huilées, il y a tout un tas de personnages assez incroyables. Citons Jean-Paul Hanada, le méchant, accompagné de son Robbit noir qui fronce tout le temps les sourcils pour jouer les durs. Il y a aussi Johnny, la taupe, qui a un problème avec les taupes dans son jardin (eh, je viens de réaliser : pourquoi une taupe a-t-elle des problèmes avec d'autres taupes ? Bon sang, je suis troublé...). La troupe Itachi, constituée de minus portant des masques style Ku Klux Klan, est pour sa part assaillie par des fantômes. On se demande pourtant qui fait plus peur à qui... La petite Drill, insupportable, ne peut s'empêcher de toucher à tout ce qui ressemble à un bouton. S'ensuivent évidemment toutes sortes de catastrophes. Il y a aussi Konichi, la ménagère, Estragon, le euh... l'ex-dragon (je ne suis pas responsable de ce jeu de mot affligeant de nullité), moitié homme, moitié animal... Les characters designers, s'ils n'ont pas pris de substances illicites, ont fait manifestement preuve d'une imagination débordante.





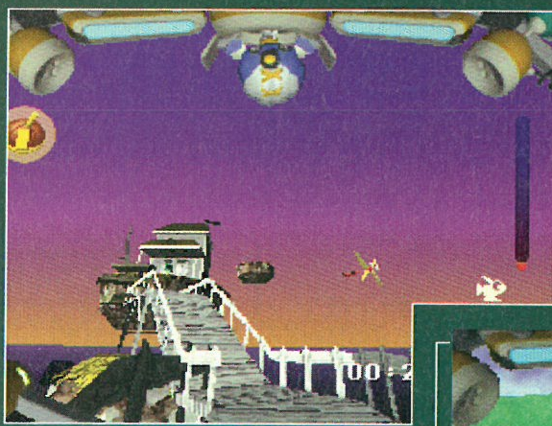


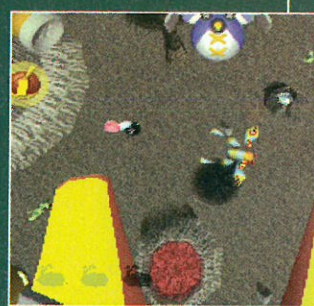






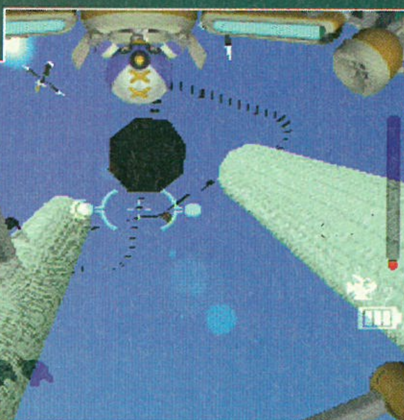
Les cartes à collectionner ne servent strictement à rien. Enfin si, à être collectionnées.

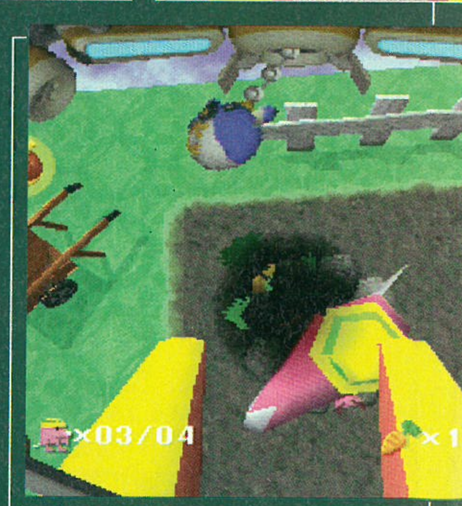






Découverte d'un geyser. Ça n'est malheureusement pas du pétrole.





Sautez sur la taupe avant qu'elle n'ait le temps de se saisir de la carotte (euh, je suis payé pour écrire ça ?).

Toutes les sorties japonaises et US

A vouloir être exhaustifs, nous vous servons, en ce beau mois de décembre, des jeux pour le moins exotiques ! Certains y trouveront matière à rire, d'autres à s'émerveiller. Mais, entre les deux, la majorité des joueurs criera au scandale ! Que voulez-vous, le Japon a ses mystères que l'Occident ne connaît pas. Sur ce, mangez des huîtres et bonne année 2000 avec Joypad !

Ore No Ryôri



Pour les rois de la cuisine, voici le jeu le plus débile mais le plus génial du monde : Ore No Ryôri, qui signifie « ma cuisine » en français. Dans ce jeu d'action qui nécessite un Dual Shock à la manière d'Ape Escape, vous incarnez un super cuistot qui va devoir relever des défis. C'est à l'analogique que vous allez devoir trancher les oignons et verser les bières, mais attention aux mauvais payeurs qu'il faudra courser ou envoyer à la corvée de vaisselle ! Il va falloir aussi gérer les commandes si l'on ne veut pas voir ses clients filer. Les défis d'autres chefs cuisiniers se déroulent en écran splitté, et à la manière de Tetris lorsque vous ferez des combos de plats cuisinés, vous enverrez des calamités à l'adversaire (mauvais payeurs, cafards à écraser). Techniquement irréprochable et disposant d'une maniabilité jamais vue jusqu'alors, ce jeu ultra débile est un must ou une absurdité à brûler selon les joueurs.

Greg



Ore No Ryôri



Ore No Ryôri



Langrisser Millenium





5 *Editeur : Sony C.E.*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Bravo Thomas !

Langrisser Millenium

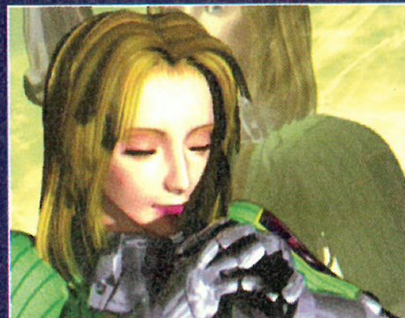


On se demandait bien si un jour un tactical-RPG digne de ce nom allait débarquer sur Dreamcast. Eh bien, oui ! Langrisser Millenium est l'une des bonnes surprises de ce mois ! Au programme : un système entièrement copié sur l'excellentissime Dragon Force (ce qui n'est pas un mal) et une partie action qui ne sera pas pour déplaire à certains. Comme pour Dragon Force, vous choisissez un héros parmi 5 seigneurs de guerre et allez devoir conquérir les territoires des quatre autres. Les déplacements sur la carte se font en temps réel et les combats, lorsqu'il y en a, se déroulent entièrement en 3D. Le joueur a le contrôle du leader du groupe (composé de 4 guerriers) et dirige son personnage dans la bataille comme il le ferait dans un vulgaire jeu d'action. Les alliés suivront les ordres au cours de la bataille, qui généralement se finit en mêlée. Techniquement, pas trop mauvais, même si certains personnages sont bien mieux modélisés que d'autres, Langrisser Millenium est un très bon jeu du genre, bien que les menus, en plus d'être en japonais, sont un peu fouillis. Vivement une sortie française !

Greg







6 *Editeur : Masaya*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Mille et une ium

Super Robot Taisen 64



Incroyable, le test d'un jeu N64 qui n'est pas de Nintendo ! Une fois encore, Banpresto fait des merveilles avec sa saga des Tactical-RPG mettant en scène non pas des chevaliers et des magiciens, mais la plupart des robots du monde de l'animation japonaise des années 70 à nos jours. Comme Goldorak ou Dancougar,



Toutes les sorties japonaises et US

pour citer ceux que nous connaissons en France. Après les 50 000 versions mix-remix que l'on a eues sur Saturn et PlayStation, voilà ENFIN un véritable nouveau volet aussi bien dans le fond que dans la forme. Interface légèrement différente, possibilité de lancer des attaques à plusieurs, bref, du neuf ! Grâce au support cartouche, on gagne en vitesse de jeu ce qui est extrêmement appréciable même si en contrepartie on perd les digits vocales. Les scènes de combat, elles aussi, ont subi un lifting et sont désormais plus puissantes, grâce à l'utilisation de déformations et autres travellings dans des décors tout en 3D. Ceci dit, ce genre de jeu est à réserver aux fans comme moi, car est-il besoin de le préciser tout est en japonais.

Greg

2 *Pour ceux qui ne parlent pas japonais* **9** *pour ceux qui parlent japonais*

Editeur : Banpresto
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Et l'aventure continue...

Revive...



Alors que la France vient de perdre en finale de la coupe du monde de rugby, vous êtes un jeune étudiant japonais qui n'a pas eu vent de tout cela et qui coule des jours paisibles dans une petite station balnéaire, avec Miharu, une amie d'enfance. Cette dernière, qui partage votre vie depuis le décès de sa mère, 11 ans plus tôt, dans un étrange accident lié à des recherches médicales, a aujourd'hui décidé de disparaître. Vous partez donc à sa recherche, avec une copine du lycée, qui l'a vue pour la dernière fois près de l'étrange centre de recherche du bord de mer... Jeu d'aventure tout ce qu'il y a de plus classique avec action sur le décor, recherche de la clé pour ouvrir l'armoire, blablabla, Revive propose une bonne ambiance et des énigmes assez originales. Les jeunes filles sont toutes doublées en japonais, ce qui ne facilite absolument en rien la compréhension de ce jeu si vous ne parlez pas la langue (et vous êtes nombreux dans ce cas !).

Greg







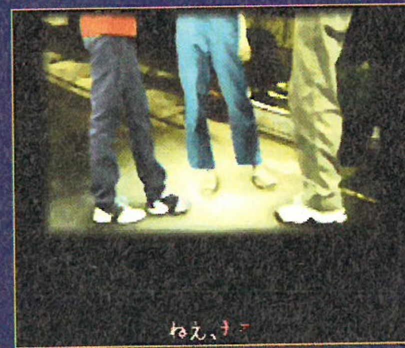
3
Editeur : Data East
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Revive que pourra

YûandôriTankentai



Grâce à ce jeu dont le titre va certainement poser des problèmes à beaucoup d'entre vous (plusieurs lecteurs ne comprenant pas que dans cette rubrique on teste les jeux en japonais s'imaginent qu'on se trompe et que les titres sont à l'envers), vous allez pouvoir jouer à vous faire peur. Enfin si vous êtes une jeune Japonaise. En effet, nous voici une fois de plus en face d'un soft comme nous avons l'habitude de vous en présenter : un jeu d'aventure-horreur, mais sans action. Très prisé des écolières au Japon, ce genre de jeu n'intéressera personne chez nous, ou presque. Cette fois-ci, il faudra résoudre l'énigme du corbeau à tête humaine. Pour ce faire, Nao (13 ans) et ses amies du collège vont redoubler de courage pour aller de nuit se balader près du vieux temple. La suite sera un Club des Cinq, version l'Exorsiste, dont les finesses de la narration échapperont à tous ceux qui pensent que Sayonara est une marque de moto.

Greg





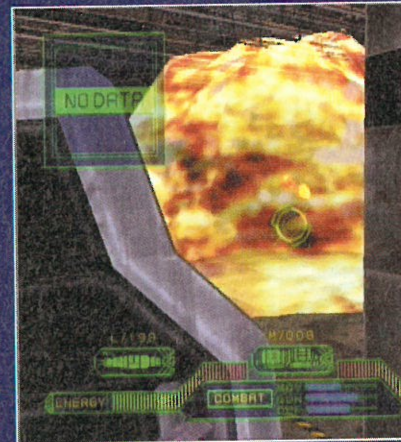


2
Editeur : Spike
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Mort dori ?

Space Griffon



Space Griffon, qui avait fait les beaux jours de la PlayStation, revient sur Dreamcast. Quel est le bilan ? C'est déjà plus beau mais, ça, vous vous en doutiez déjà. En fait, il n'y a pas de grandes différences avec la version PlayStation. Le joueur est toujours à bord d'un robot à géométrie variable (je trouve ça moins vulgaire que « transformable ») qui possède une forme de combat, une forme d'assaut et une autre de déplacement rapide dans laquelle il ne





Revive



per Robot Taisen 64



YûandôriTankentai

nflammable corrosif radioactif Rockstar



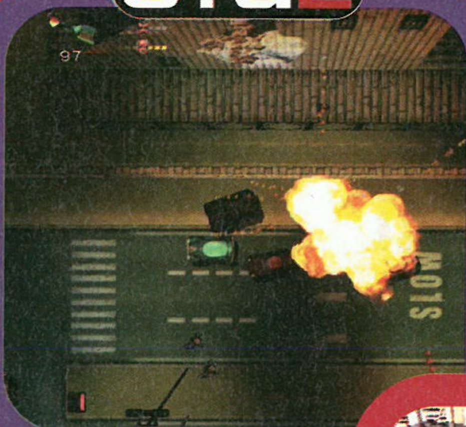


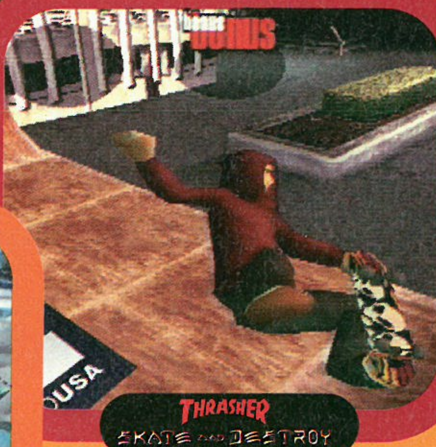




Vous pensiez avoir tout vu, tout entendu… c'est raté et c'est tant mieux (surtout pour vous) ! Rockstar, le label pas comme les autres débarque méchamment avec dans sa hotte une pléiade de jeux comme on voudrait en avoir plus souvent.

Toujours plus de sensations et d'ivresse mécanique avec GTA2 (est-il nécessaire de reparler du premier volet ?), de la glisse à gogo sur les meilleurs spots du monde avec Thrasher Skate & Destroy (prévoyez vos protections !), de la conquête sidérale et sidérante avec Silicon Valley et des monstres de la route avec Monster Truck Madness 64. Et ce n'est qu'un début (on ne pourra pas dire que vous n'étiez pas prévenu) !







TAKE 2
INTERACTIVE

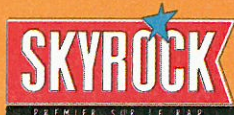




Z-AXIS















Toutes les sorties japonaises et US



peut attaquer. Cette fois, il se retrouve dans une mystérieuse base spatiale en compagnie de ses équipiers, qui lui offriront aides et conseils via le visiophone. Doom-like d'exploration robotique dans toute sa splendeur, Space Griffon est cependant un jeu un peu plat, mais qui bénéficie d'une très bonne ambiance. Certes la réalisation est légèrement austère, mais on passe de bons moments, si l'on fait abstraction de l'Intelligence Artificielle minable des ennemis.

Greg

5 *Editeur : Panther Software*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Un griffon, fon, fon

Chrono Trigger

Chrono Trigger, l'un des plus grands RPG de tous les temps, revient sur PlayStation. Mais pourtant, il ne s'agit pas d'une refonte totale du jeu, mais comme à l'accoutumée d'un simple portage de la version Super Nintendo, avec quelques vidéos en plus. Cette fois-ci, on n'aura pas de superbes scènes en





images de synthèse, mais plutôt des séquences style dessin animé, ce qui est tout de même plus fidèle au coup de patte de Toriyama. Graphiquement, le jeu n'a pas tant vieilli que cela, et tient bien la route, surtout grâce à la profondeur dont il fait preuve. Scénario toujours excellent, système de combat fantastique, ambiance très réussie, tout est là pour nous rappeler qu'à l'époque déjà ce jeu était un monument, et qu'il peut en montrer à pas mal de nos produits contemporains. Certes les nouveaux venus dans le jeu vidéo ne comprendront pas que l'on s'émerveille sur ces graphismes en 2D, mais les autres (re)plongeront avec plaisir dans ce fantastique jeu. Tout en japonais, bien sûr...

Greg



7 *Editeur : Squaresoft*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Chronologique !

Monster Complete World

Un faux Pokemon, rien de plus, rien de moins ! On se balade dans des donjons et on capture des monstres que l'on élève pour combattre les autres, rien de plus, rien de moins ! Bien entendu, le jeu propose tout de même des options intéressantes, sinon on serait en face d'un stupide ersatz. Le coup de génie donc, sera de proposer des donjons générés aléatoirement non pas par la console elle-même, mais par les CD audios du joueur. En plein milieu du jeu, on ouvre la console, on met un CD audio,





et hop, on se retrouve avec un nouveau labyrinthe avec des tas de monstres étranges. A peine plus beau que sur Game Boy, ce jeu qui pourtant n'a rien à voir avec la console la moins puissante du marché sera le fossile que vous retrouverez dans quelques années sur les étagères de vos marchands de jeux, qui ne parviendront jamais à s'en débarrasser.

Greg

2 *Editeur : Spike*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Monstrueux...

Psychic Force 2



Quelle surprise de voir Psychic Force 2 sur PlayStation ! C'est vrai, on pensait que Psychic Force 2012 sur Dreamcast serait le dernier volet de cette saga de jeux de combat assez controversée. Rappelons donc brièvement le principe de Psychic Force, que seuls Chris et moi parvenons à apprécier. Quelques braves gars doués de pouvoirs psychiques (eau, feu, gravité, foudre) s'affrontent dans de grands cubes d'énergie. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'ils volent et se déplacent librement en 3D, donc il faut bien délimiter leurs aires de combat. Leur jauge de vie est divisée en deux : une jauge de santé et une jauge de pouvoir psychique. Et lorsque la première diminue, la seconde augmente. C'est le syndrome Chevaliers du Zodiaque : plus on en prend dans la poire et plus on est balèze. Difficile à saisir et bourrin pour la plupart des joueurs qui choisissent la facilité, Psychic Force 2 mérite cependant que l'on s'y intéresse, ne serait-ce que pour les nouvelles options d'esquives qui pimentent le jeu.

Greg



6 *Editeur : Taito*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Faut pas se forcer...



Space Griffon



Psychic Force 2



Psychic Force 2

Toutes les sorties du mois passées au crible



Bon, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle à vous annoncer. Mmm... Je commence par laquelle ? La bonne ? La mauvaise ? Allez, la mauvaise : Gran Turismo 2 ne sera pas au pied de votre sapin synthétique, le 25 décembre 99 ! Le lancement de la simulation de courses automobiles la plus attendue de l'année a été reporté à une date ultérieure. Mais consolez-vous, ce mois de décembre ne manque pas de surprises agréables. La star du mois, c'est bien sûr Soul Calibur, un petit bijou qui devrait dynamiser les ventes de Dreamcast. Sur Play, Electronic Arts donne une nouvelle dimension au Doom-like avec Medal of Honor, Lara Croft fait son come-back et empêche Chris de pioncer en paix et les Naughty Dog plagient avec talent Miyamoto avec Crash Team Racing. Bref, c'est la fête. Non, non, les joueurs N64 ne seront pas les laissés pour compte de ce Noël 99, Rare sauve une nouvelle fois la face de la machine de Nintendo, avec Donkey Kong 64. Elle n'est pas belle, la vie ?

Top rédac

C'est toujours la même histoire ! Arrivé en fin d'année (on dira novembre-décembre pour la période), c'est un déluge de nouveautés. Ce frileux mois de fin 1999 ne déroge pas à cette immuable et sacro-sainte règle qui veut qu'il faut absolument, pour les éditeurs, sortir leurs titres durant ce laps de temps s'ils veulent mettre un peu de beurre dans les épinards. Une intention louable, à condition que la qualité suive. Ce qui est loin d'être toujours le cas. Bref, du bon et du moins bon mais, globalement, de quoi passer dans la joie et la bonne humeur des fêtes de fin d'année que toute la rédaction vous souhaite joyeuses ! Rendez-vous au mois de janvier 2000, avec deux jeux et demi... comme d'hab' !

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

0	Tout juste bon à caler une table.
1	Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	1 minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	A acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.

Le trombi padou !

La rédac en folie !

TSR

Il a demandé au Père Noël un kit de téléportation pour arriver instantanément de Rouen à la rédac', pour en finir avec les quatre heures de transports quotidiens et parce qu'une carte orange 7 zones, c'est pas donné !



Son jeu du mois : Medal of Honor (PS)

Trazom

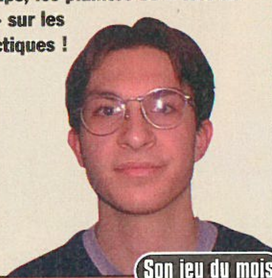
Il a demandé au Père Noël de ressusciter Senna, mais cela lui a été refusé catégoriquement. Ecœuré, Trazom a fracassé la tête du vieux barbu avec le casque de son idole, puis a pris des fringues pour se déguiser en Père Fouettard. « Noël ça fait trop tiep ! »



Son jeu du mois : Medal of Honor (PS)

Gollum

Il a demandé au Père Noël un nouveau cerveau pour Willow, qui commençait à l'agacer avec son comportement de mauvais perdant. Il espère ne plus entendre, pour longtemps, les plaintes de « tête de prune » sur les sets tactiques !



Son jeu du mois : Tomb Raider la Révélation Finale (PS)

Willow

Très mauvais perdant face à Gollum, Willow a demandé au Père Noël d'améliorer les sets tactiques de certains jeux de football, qui, selon lui, génèrent ses contre-performances lors des grandes occasions. Le père Noël lui a offert, à la place, un cerveau.



Son jeu du mois : Medal of Honor (PS)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :

Donkey Kong 64 (Rare/Nintendo)

Medal of Honor (DreamWorks)

Mr Nutz (Infogrames)

Soul Calibur (Namco)

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	22 pts
2	Soul Calibur (DC)	14 pts
3	Bio Hazard 3 (PS)	13 pts
4	Zelda : l'Ocarina du Temps (N64)	12 pts
5	Tenchu Shinobi-Gaisen (PS)	11 pts
6	Winning Eleven 4 (PS)	8 pts
7	Street Fighter Zero 3 (PS) et Driver (PS)	7 pts
8	Medal of Honor (PS) et Crash Team Racing (PS)	6 pts
9	Rayman 2 (N64), Soul Reaver (PS) et Final VIII (PS)	5 pts
10	Pokémon (GBC)	4 pts

JOYPAD MEGASTAR

Ce mois-ci, preuve de la qualité des produits, pas moins de 4 Megastar ont été attribués. L'un pour le très surprenant et inattendu Medal of Honor, un autre pour le sublime Soul Calibur, un autre encore pour l'excellent Music 2000 et, enfin, un dernier, pour le très fun Crash Team Racing.

ON EN REVE DEJA...

Gollum >>>>>>>>>>>Shenmue (DC) et Chrono Cross (PS)
Willow >>>>>>>>>>>Code Veronica (DC) et Hidden & Dangerous (DC)
Chris >>>>>>>>>>>>Fatal Fury 4 (Neo Geo) et Munch's Oddysee (PS2)
Elwood >>>>>>>>>>>Gran Turismo 2 (PS) et Munch's Oddysee (PS2)
Kendy >>>>>>>>>>>Zelda 2 (GBC) et Hidden & Dangerous (DC)
Greg >>>>>>>>>>>>Pokémon Silver/Gold (GB) et Virtual On (DC)
TSR >>>>>>>>>>>>>Koudelka (PS) et Driver 2 (PS2)
Trazom >>>>>>>>>>>Gran Turismo 2 (PS) et Winning Eleven 5 (PS2)
RaHaN >>>>>>>>>>>Soul Reaver Data Disk (PS) et Munch's Oddysee (PS2)

RaHaN

Il a demandé au Père Noël une réserve entière de cartouches de cigarettes. Fortement atteint de la « moulin a parofites aiguë », RaHan se déplace désormais avec un appareil d'assistance respiratoire. Pauvre RaHaN, on l'aimait bien quand il ne fumait que cinquante clopes par jour...

Son jeu du mois

Soul Calibur (DC)

Chris

Il a demandé au Père Noël d'en terminer avec la faim dans le monde, les inégalités sociales, l'atroce concept que représente la guerre... dans son 200 m², une bûche craquant dans la cheminée et un bain bien chaud (avec des extraits de jojoba). C'est la vie, on n'y peut rien...

Son jeu du mois

Medal of Honor (PS)

Elwood

Il est toujours en train de réfléchir à ce qu'il va demander au Père Noël. En fait, il ne trouve pas l'agencement convenable des mots pour formuler sa requête. Le temps que les idées affluent à son cerveau pour se fixer sur ses neurones, les informations se désagrègent dans son surmoi. Ce sera peut-être pour 2001.

Son jeu du mois

Crash Team Racing (PS)

Kendy

Il ne croit pas au Père Noël mais est persuadé que les hommes peuvent courir sur les murs, pratiquer le kung-fu avec des lunettes noires, éviter les balles lorsqu'ils sont des Elus. Ça ne s'arrange vraiment pas.

Son jeu du mois

Music 2000 (PS)

Greg

Il a réclamé au Père Noël un déguisement rembourré de Pikachu. Très fier de son acquisition, il est parti se promener en Sologne affublé de son costume Sentai. Pas de chance pour lui, une horde de chasseurs l'a poursuivi, en lâchant à ses trousses une meute de chiens dégénérés.

Son jeu du mois

Soul Calibur (DC)

Machine PlayStation **Genre** Aventure/Action



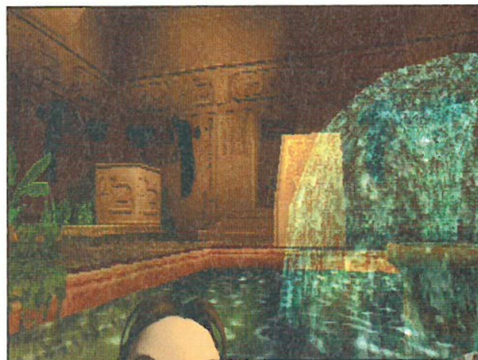
Tomb Raider La Révélation Finale

S'essayer à un nouvel épisode de Tomb Raider en fin d'année est devenu quelque chose de classique. Presque un rituel. L'appel du jeu et sa notoriété en ont fait, jusqu'à maintenant, un succès populaire immense. Gros plan sur le quatrième épisode d'une série qui déchaîne les passions et soulève les foules...

L'Egypte, terre de mystères. Une terre foulée par les pieds d'une aventurière téméraire : Lara Croft. Un geste malheureux aura pour effet de réveiller le Dieu Seth du sommeil éternel dans lequel il aurait dû à tout jamais rester. « Je suis l'ombre dans la lumière, je suis la onzième plaie d'Egypte et mon courroux, sans cesse ni repos, s'abattra sur cette terre ». Les paroles sacrées annonciatrices de catastrophes ne sont jamais si désagréables que lorsqu'elles sont vraies. Que l'on y croit ou pas. Notre belle aventurière quitte donc sa djellaba pour redécouvrir son éternel justaucorps moulant et son short sous lequel se déroulent de si jolies jambes. Elle vérifie aussi que les chargeurs de ses pistolets sont pleins. Une précaution superflue puisque, par un miracle que l'on ne s'explique pas, les balles qu'ils contiennent s'échappent à l'infini de la gueule des canons rageurs. Lara Croft serait-elle bénie des dieux ? Peut-être, mais pas des dieux égyptiens en tout cas...



« Bonjour, je m'appelle Lara et j'ai 16 ans. »





Civilisations anciennes et bâtisses grandioses

Tout commence en 1984, lors d'une séance d'entraînement avec Werner Von Croy, dans le temple d'Angkor Wat, au Cambodge. Lara y apprend les bases de ce que doit savoir et maîtriser toute aventurière. L'expérience est enrichissante mais représente un challenge un peu trop simple pour elle. Elle se retrouve brutalement séparée de son mentor alors que celui-ci, un peu trop entreprenant, décide de s'emparer d'un artefact. Rideau sur une scène dramatique, puis premier niveau du jeu, quelque quinze années plus tard. Après avoir déclenché la colère de Seth, Lara se voit contrainte de traverser maints tombeaux, de terrasser bien des adversaires... La visite n'a rien de touristique, même s'il est toujours agréable de côtoyer les sphinx, de découvrir les appartements de Cléopâtre ou de lever la tête vers les statues immenses de la Vallée des Rois. De grotte sombre en balade en plein soleil, les pérégrinations de la belle feront voir bien du pays aux joueurs. Qui dit Egypte dit énigmes également. Il ne suffira



Femme au volant...



fiche technique

Editeur	Eidos
Développeur	Core Design
Genre	Aventure/action
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne/difficile
Continue	Sauvegardes
Nombre de niveaux	Une trentaine
Spécial	Compatible analogique
Existe sur	PC



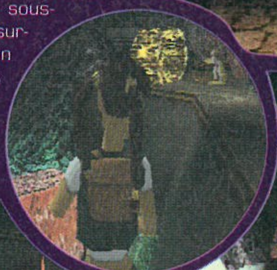
Moi, je dis que Jean-Yves et Lara sont peut-être plus que de simples amis. Avouez, en tout cas, que la photo est troublante…



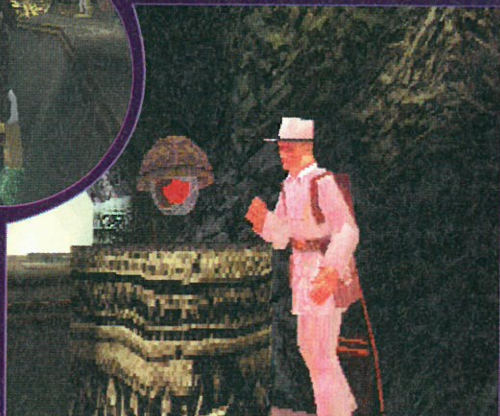
Werner Von Croy : mentor et vilain

Tout commence avec lui. Et c'est aussi à cause de lui que ces nouvelles aventures de Lara prennent une telle tournure. Werner Von Croy est un archéologue allemand réputé. Lara fait sa connaissance très jeune, au travers de ses ouvrages, et a même eu l'occasion de parler une fois avec lui. L'appel de l'aventure se faisant toujours plus pressant, la jeune fille de bonne famille réussira à persuader ses parents qu'il lui faut à tout prix l'accompagner au cours de l'une de ses expéditions. Ainsi fut fait. Von Croy, expérimenté et quelque peu hautain, considère d'abord Lara avec amusement. Puis il se met à la respecter, découvrant en elle des capacités sous-jacentes étonnantes. L'accident qui survient, lors de leur exploration d'Angkor Wat, sépare le maître et l'élève de façon brutale. Ils se retrouvent bien des années plus tard. Les deux personnages, on le verra, ayant alors bien changé…



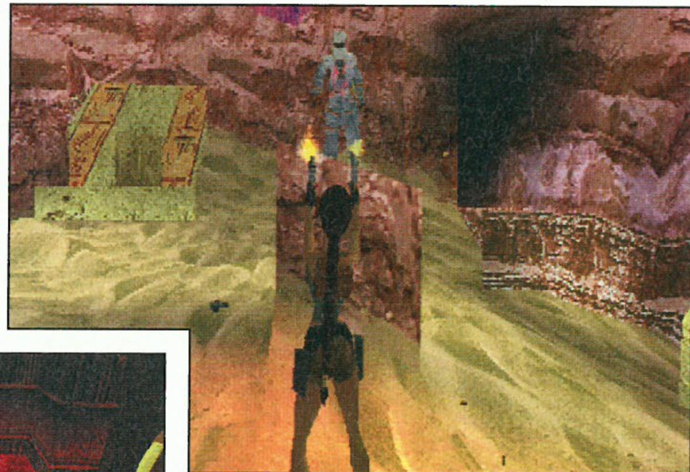








TR4 souffre de défauts auxquels on est en droit d'accorder plus ou moins d'importance



pas de savoir viser la tête d'un squelette pour la faire éclater. Ici, il convient également d'entretenir son sens de la logique, sa capacité à déchiffrer les symboles, son amour de la prise de tête… Car on peut rester coincé longtemps dans un endroit bien précis, sans savoir quoi faire. Mais c'est aussi ce qui fait le charme du jeu, remarquez. La facilité ne procure, finalement, qu'un plaisir moindre.

Qualités et défauts

Parlons ici de ce qui enchante et de ce qui fâche. Tout d'abord, je vais essayer d'être clair : TRIV est un bon jeu. Meilleur que TRIII même si, effectivement, ils ont tous les deux la même note. La jouabilité a été repensée. On peut même dire qu'elle a été corrigée. Ici, pas de morts intempestives. Pas de pierre cachée dans l'ombre qui vous tombe dessus sans que vous ne puissiez rien faire. Bref, pas d'abus. Résultat, on se balade dans les niveaux avec



Inutile de cribler les momies de balles : elles ne ressentent rien. Heureusement pour vous, elles sont lentes.



Les passages sous l'eau restent souvent mémorables et magnifiques. Il est toutefois vrai qu'ils ne sont pas toujours exempts de dangers…

Jean-Yves, l'ami français



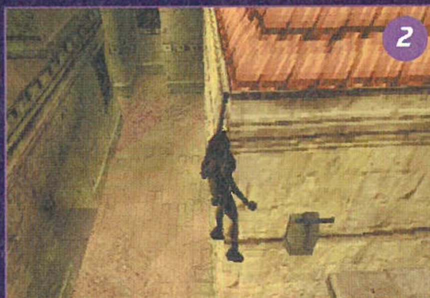
Au premier étage d'une maison cossue, Jean-Yves attend Lara partie à l'aventure. Lorsqu'on découvre le personnage, on ne se demande plus s'ils ont, tous les deux, été amants. La réponse est évidente (ou alors Lara n'est vraiment sensible qu'à la beauté du cœur, ce dont je doute). Jean-Yves fait figure d'ami fidèle sur qui elle peut compter. Son origine française est évidente, dans la version anglaise du jeu, où il possède un accent (lorsqu'il parle anglais) à couper au couteau. Cultivé et débrouillard, il saura fournir à Lara de précieuses indications. Il se fera tout de même capturer...

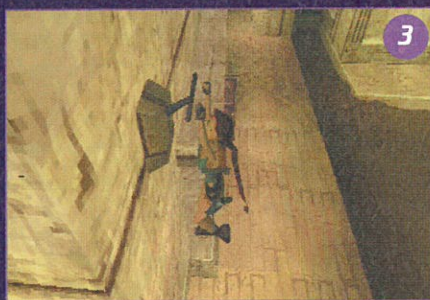


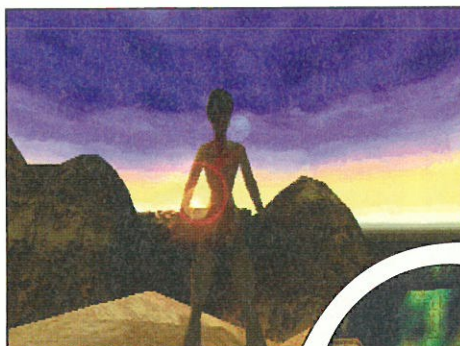
S'adapter à la situation...

Voici un exemple de la façon dont Lara peut utiliser sa nouvelle capacité à tourner dans les angles, lorsqu'elle est agrippée à un rebord. Ici, on voit un levier placé à un endroit pour le moins étrange, sur le mur d'une maison (note : il semblerait que ce « puzzle » soit absent de la version définitive du jeu). Pour l'actionner, il faut sauter vers le toit et s'agripper à son rebord. Ensuite, il suffit de se déplacer vers la droite, pour passer l'angle à 90° et se positionner au-dessus du levier. En lâchant prise et en s'y agrippant de nouveau tout de suite, on actionne alors ce dernier. Facile.









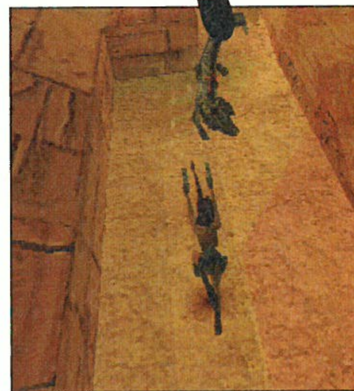
Un véritable paysage de carte postale, avec la jolie Lara au premier plan.

Lara ne respecte rien. Elle foule du pied un dieu ancien. Il y a, évidemment, un prix à payer.



Projet ambitieux et pour le moins plutôt réussi





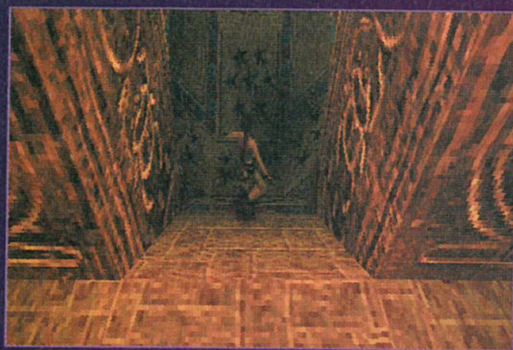
une certaine désinvolture - qui pour le coup peut être dangereuse, mais il ne faut alors s'en prendre qu'à soi-même - sans passer son temps à faire attention au moindre faux pas. Question décors et architectures, on sent qu'un gros travail a été fait : les temples sont gigantesques et majestueux, les textures riches et fouillées (la plupart du temps) et l'on prend un plaisir certain à découvrir chaque nouveau niveau.

Mais tout cela a un prix

Le champ de vision de Lara est vaste. Et profond. Avec une telle débauche de bâtiments et de textures, l'animation a du mal à suivre. Vraiment. Faire tourner Lara sur place dans la vaste cour carrée d'Alexandrie, par exemple, fait souffrir le scrolling de façon intempestive. Cela ne serait pas si remarquable, si le jeu ne souffrait de cela qu'à quelques endroits bien précis, mais le problème vient du fait que TRIV n'est jamais totalement fluide. Il y a bien l'épisode du train, où l'animation est bonne, mais il n'y a alors que les wagons à gérer et le décor, devant, apparaît assez tardivement. Cette question de l'animation ne constitue pas un défaut rédhibitoire, mais elle est importante. TR1, certes



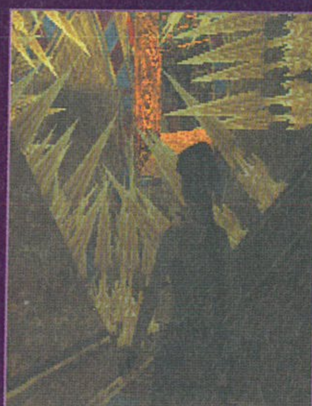
Exemple de piège





TRIV est moins difficile que TRIII. C'est une donnée importante. A priori, vous avez toujours quelque chose pour vous prévenir qu'il va ou qu'il peut se passer quelque chose : trou dans le sol, présence d'une pierre énorme au-dessus d'un endroit (ca, c'est très révélateur), présence de sarcophages... Voici un exemple de piège qui vous prouve - au cas où ma parole ne suffirait pas - que, dans TRIV, on vous donne toujours votre chance. Ici, on voit Lara glisser sur une pente et atterrir sur une dalle (où se trouve un bonus, histoire de vous faire perdre un peu de temps). Un cliquetis inquiétant se fait alors entendre. En regardant vers le haut, on aperçoit un système étrange composé de deux lentilles. Ces dernières, lentement, se superposent. Il faut alors rapidement quitter la dalle - un saut suffit - pour voir, quelques secondes plus tard, des pointes énormes sortir de tous les murs alentours. C'est le genre de piège « gentil » qui ne saurait prendre dans ses filets que les Lara les plus insouciantes...





Notes

15 Technique — Des paysages souvent vastes, riches en textures, avec quelques bugs de circonstance (pas gênants).

16 Esthétique — Décors parfois magnifiques, parfois, beaucoup moins exceptionnels. Jeu souvent trop sombre.

12 Animation — Le point noir du jeu. Sans nuire à la jouabilité, l'animation se révèle par trop défaillante.

15 Maniabilité — Depuis TR premier du nom, les commandes restent en gros les mêmes. Il suffit de s'y faire.

16 Sons — Jolies musiques d'ambiance. Sons un peu moins convaincants, mais l'ambiance reste bonne.

17 Durée de vie — TRIV n'a pas à rougir face à ses prédécesseurs. Il ne dévoilera tous ses secrets qu'après de longues semaines.

+ Plus — Le cadre de l'Egypte, bien retranscrit. Plus prenant et moins difficile que TRIII.

– Moins — Pas de véritables innovations. L'animation !!!

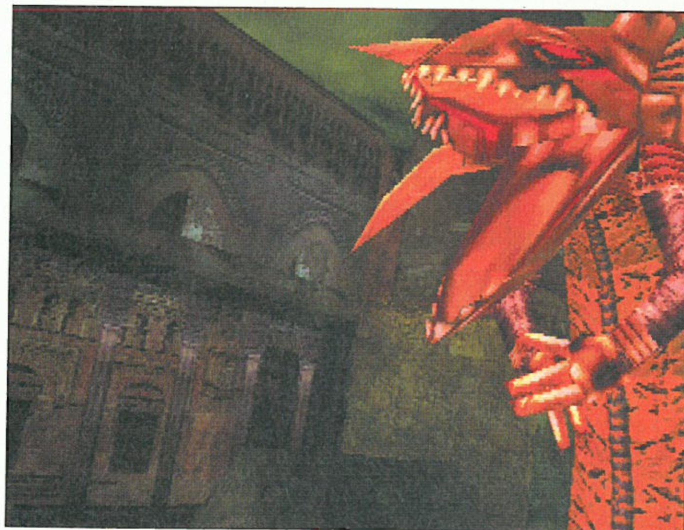
7/10 Note d'intérêt

Une multitude d'insectes sont prêts à vous assaillir, si vous avez l'audace de mettre le pied par terre.



moins beau, est plus fluide. Et il est sorti en 96 ! A quoi bon remanier le moteur 3D du jeu - Core Design a suffisamment souligné ce point durant ces derniers mois - si c'est pour découvrir qu'il souffre de saccades ? Ceci, associé à la manie agaçante qu'à Core de programmer une pléthore de niveaux plongés dans la pénombre (pour cacher des bonus, augmenter la difficulté et nous faire profiter des effets de lumière des « flares «, dont personnellement je me lasse énormément), a pour résultat de procurer des maux de tête assez marqués après quelques heures de jeu. Il reste une chance : la version test que nous avons utilisée n'est pas la version finale que l'on trouvera en magasin. Mais l'espoir que le moteur 3D soit amélioré est mince, vraiment. Je n'attends pourtant que l'occasion d'écrire un erratum, le mois prochain. En attendant, TRIV - qui reste tout de même un titre d'exception - récolte la note qu'il mérite, qu'elle soit proportionnelle à sa notoriété ou pas...

Chris



La première fois que l'on tombe sur un monstre pareil, ça surprend. A moins de courir vite, quelques secondes après, on est mort.

Plus loin...

Lors de sa phase d'élaboration, TRIV était censé innover de plusieurs facons : moins d'écrans de loading, moins de bugs d'affichage, présence d'un journal de bord, morceaux de cartes dispersés dans chaque niveau... Au final, il semblerait que pas mal de choses soient passées à la trappe. Manque de temps ? Impossibilités techniques ? Il ne s'agit pas là de montrer du doigt un Core Design incompétent : TRIV est un jeu riche loin d'être bâclé. Simplement, il est dommage de découvrir certains « manquements » au dernier moment...

L'avis de Chris

Cet épisode de Tomb Raider me plaît. Beaucoup. L'ambiance est réussie et la jouabilité, accessible à tous, fait que l'on s'investit à fond dans l'aventure sans éprouver de frustrations trop intenses. Le problème d'animation me gêne vraiment, mais d'autres passeront peut-être outre. Un épisode à conseiller en tout cas.

L'avis de T.S.R.

Tomb Raider renoue avec la grande tradition de l'aventure sur PlayStation. On pardonnera les quelques imperfections de ce titre par lequel on se laisse charmer sans mal. On se prend au jeu rapidement et les multiples quêtes deviennent vite passionnantes. Les principaux défauts du précédent épisode ayant été corrigés on ne pourra qu'apprécier cet opus.

Machine Dreamcast Genre Baston



Soul Calibur





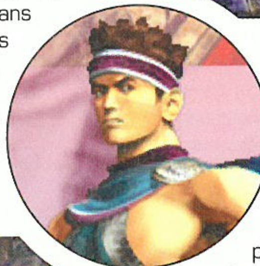
Le voilà enfin, le jeu Dreamcast à posséder absolument. Soul Calibur s'est fait attendre, alors maintenant qu'il est là, foncez !

Nous y voilà. Comme à chaque nouvelle bécane, il y a LE jeu, celui qui montre ce qu'elle a dans le ventre et donne irrésistiblement envie de la posséder. Soul Calibur remplit cette fonction à merveille pour la Dreamcast. Et en plus, il s'agit d'un jeu de baston, qui non seulement reste le soft le plus impressionnant sur Dreamcast, pour épater les potes, mais qui surtout se révèle bourré d'intérêt. C'est bien simple, si j'avais un dico des superlatifs sous la main, je n'aurais qu'à recopier les plus élogieux pour rédiger ce test !

Une tuerie monumentale

S'il est vrai qu'à la base, Soul Calibur reste un jeu de baston à l'arme blanche violent et classique, il n'en demeure pas moins qu'il est de loin le meilleur. Et ce, à presque tous les niveaux. Primo, c'est le plus beau et y a pas photo. Deuzio, il est accessible mais profond, belle performance. Tertio, il est fun, presque jouissif. Quatro, même en solo, il offre une belle durée de vie. Alors que demander de plus ? Que Namco ne s'arrête pas là sur Dreamcast, bien sûr mais, pour le coup, je crois que c'est mal barré... D'ailleurs, c'est bien la première fois que je mets autant de fois « o » en si peu de lignes. Mais ça n'a rien à voir. Bref, laissons-nous aller à un petit tour d'horizon de ces qualités, en commençant par la technique. C'est, bien entendu, ce qui frappe de prime abord, non seulement dans l'absolu, mais surtout vis-à-vis de tous les autres jeux Dreamcast qui ont pu nous passer sous les yeux. A la limite, on a presque l'impression que ce n'est pas de la Dreamcast, tellement c'est mieux ! Pire encore, par rapport à la borne, qui, soit dit en passant coûte bien plus cher que l'ensemble Dreamcast + télé + Soul Calibur, c'est incomparablement plus fin et plus détaillé. Les décors, pour commencer, sont entièrement en 3D. Certains, comme la magistrale Venise, donnent quasiment l'impression que chaque rebord de fenêtre, chaque volet, chaque pot de fleurs même ont été modélisés en détails. Alors qu'évidemment, il n'en est rien, mais la richesse des textures se charge de le faire croire. Viennent ensuite les personnages, qui assènent le coup de grâce. Modélisation sans failles et textures plus vraies que nature, drapés des vêtements, mouvements des cheveux et des muscles en pleine action... un régal visuel dont on ne peut pas se lasser. De nouveaux détails d'animations frappent à chaque partie, animations qui sont d'ailleurs, pour la plupart, le résultat de longues séances de motion capture avec le concours de grands maîtres d'arts martiaux. Bref, les standards qu'on a pu se fixer jusqu'à présent sont une fois de plus bousculés et malmenés, pour le plaisir du joueur.



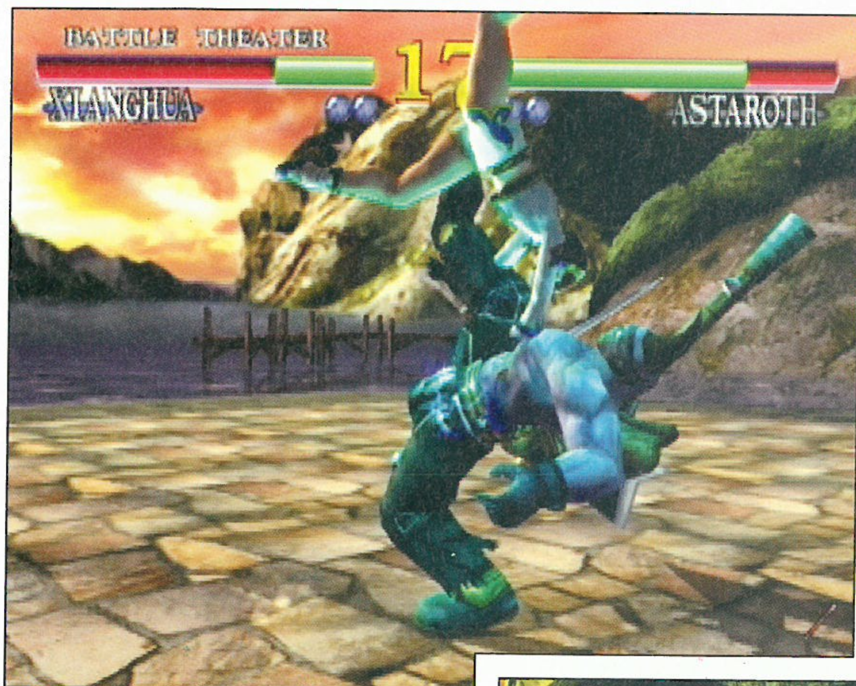




Les effets spéciaux des impacts sont non seulement impressionnants mais aussi informatifs, leur couleur donnant le type d'impact.

fiche technique

Editeur	Namco
Développeur	Namco
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	19
Spécial	Internet
Existe sur	Borne d'arcade





La ravissante Ivy est un personnage difficile à maîtriser, mais très intéressant grâce à son arme mi-fouet mi-épée.



Yoshimitsu fait le zouave comme à son habitude, mais devrait éviter de faire sa prière sur une lame.



Un mot : gameplay

Passé le côté « ouaaah ! », « la vache ! », « pfiouuu ! » et autres interjections obligées et sincères, il nous appartient maintenant de juger le cœur réel du jeu : le gameplay. Et de ce côté-là, également, Soul Calibur en impose d'un coup de katana net et précis. Beaucoup vous diront ou ont pu vous dire que c'est un jeu « bourrin ». Ceux-là n'ont rien compris. Soul Calibur est juste épique et impressionnant. Son accessibilité pourrait faire croire aux débutants ou aux mauvais joueurs qu'il s'agit effectivement d'un soft de bas étage comparé à un Virtua Fighter, par exemple, mais, clairement, non. En réalité, la richesse et le dosage parfaits du gameplay permettent à ces mêmes joueurs de s'éclater dès les premières parties, mais aussi, s'ils progressent correctement, d'engager des duels bien plus tactiques par la suite. Néanmoins, je ne dis pas que Soul Calibur est aussi technique qu'un Tobal 2 mais qu'il l'est suffisamment pour que les fanas du genre passent de longues heures à perfectionner leurs enchaînements et leurs techniques. Chaque personnage dispose d'une palette de coups que je renonce, dès à présent, à dénombrer tant les « command list » sont titanesques. La petite vingtaine de combattants offre une palette de styles suf-

Les saisies









Deux types de saisies pour chaque personnage : A + X ou Y + X. Ces deux saisies de base offrent autant de variantes qu'il y a de côtés par lequel aborder l'adversaire : face, dos, gauche et droite.



Une belle brochette de combattants, qui garantit des heures de fun.

fisamment différents pour que tous puissent s'exprimer. Et ne nous leurrons pas : quel est le but d'un soft de ce genre ? S'éclater à latter l'adversaire avec style. Combien de joueurs se sont réellement amusés sur un Tobal 2 ? Pas tant que ça, car il est réservé aux purs et durs comme Chris qui, décidément, me colle trop régulièrement des tôles à Street Zero 3... Et demandez à ce même Chris depuis combien de temps il n'a pas joué à Tobal 2 faute d'adversaire valable ! Tout ça pour dire que Soul Calibur permet à tous de s'éclater, car le seul mot qui a gouverné l'élaboration du gameplay est : « fun ». Pour joueurs débutants comme pour joueurs confirmés. C'est absolument réussi.

De la baston en ermite

Tout ça, c'est déjà bien beau. Mais la grande majorité des jeux de baston ont tout de même un intérêt limité en solo. Une fois de plus, Soul Calibur parvient à motiver le joueur ermite, en offrant maintes et maintes options et modes de jeu à parcourir. Le mode basique, arcade, permet d'acquérir de nouveaux combattants (10 en tout). Du coup, il est déjà plus intéressant de finir le jeu avec tous les combattants. Je passe vite fait sur les modes training, survival, etc., que tout fan connaît par cœur. Notons juste qu'ils sont très bien réalisés et glissons vers le mode Mission. Dérivé du mode Quest de Soul Blade, le prédécesseur, il offre une aventure de longue haleine aux challenges variés et aux récompenses innombrables. Sur une carte, vous allez vous déplacer de mission en mission. En les complétant, vous gagnez des points qui servent à acheter des images dans la galerie. Il y a des centaines et des centaines d'images, regroupées en catégories comme dessin noir et blanc, études, Computer Graphics, manga style, etc. Certaines de ces images ouvrent de nouvelles missions, débloquent de nouveaux modes, ajoutent de nouvelles tenues pour les personnages ou de nouveaux décors voire des choses à récupérer sur Internet (ce que nous n'avons pas pu essayer ici). Bref, une quantité d'éléments à découvrir pour le joueur solitaire, qui en plus y prendra du plaisir car chaque mission est différente.

Vous avez une Dreamcast, grand bien vous fasse. Courrez maintenant acheter Soul Calibur. Vous n'en avez pas ? Euh... Bah, Soul Calibur vous décidera à en acheter une. Que dire de plus ? Namco colle une belle claque à tout le monde, avec une réussite technique et ludique totale. Le premier Mégastar Dreamcast est là ! A quand le prochain ?

RaHaN



Les coups imparables sont toujours impressionnants et on a la fâcheuse manie de tenter de les parer...

Le Guard Impact

Tous les personnages disposent de cette technique de contre qui permet de repousser l'adversaire dans un éclair de lumière. Certains privilégiés disposent même de coups spéciaux qui font également office de Guard Impact.

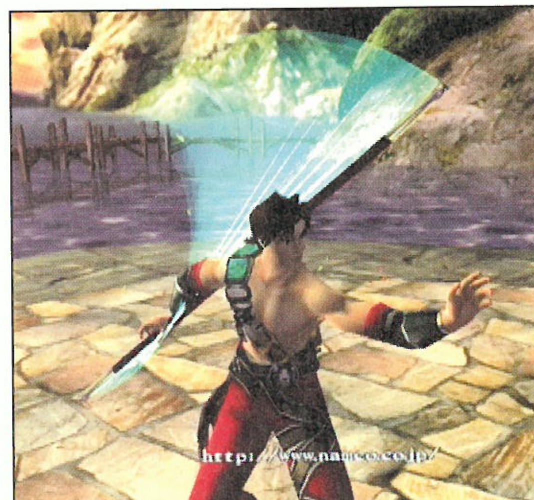








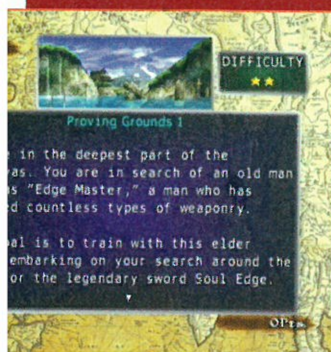
Le plus beau titre Dreamcast, sans conteste



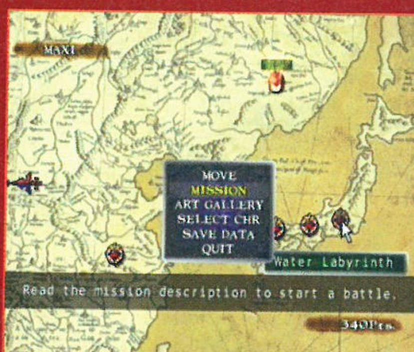
Le kata de Kilik, que la console lance si on laisse le jeu tourner seul, est d'une beauté magistrale.

Dans de nombreux modes, il est possible de placer la caméra en free mode, pour apprécier l'action sous n'importe quel angle.

Mode Mission



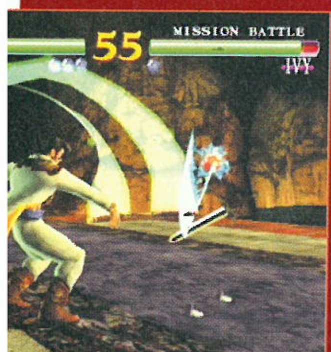
Tout commence par un léger entraînement avec Edge Master, histoire de maîtriser les techniques de base.



On se déplace ensuite de mission en mission, pour ramasser un maximum de points qui serviront à en ouvrir de nouvelles.



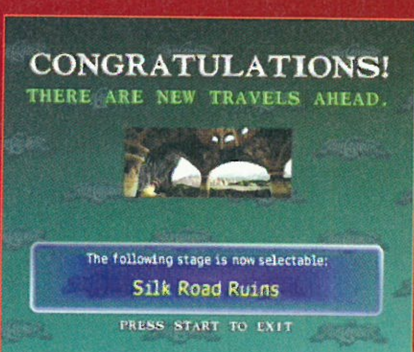
Certaines missions sont vraiment spéciales. Celle-ci vous place dans des sables mouvants qui vous empoisonnent et vous ralentissent…



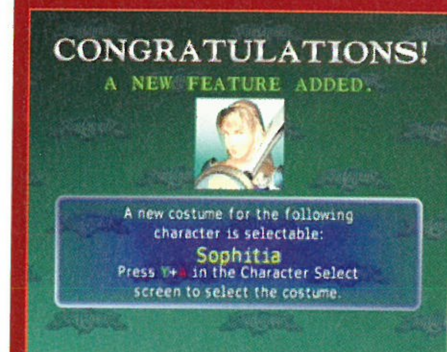
…alors que celle-ci vous oblige à affronter des adversaires dont seule l'arme est visible !



Avec les points gagnés, on collectionne des centaines d'images dont certaines valent vraiment le coup d'œil.



En achetant certaines images, de nouveaux décors apparaissent…



… ainsi que de nouvelles tenues pour certains personnages…



Le mode training regorge d'options, les pros apprécieront.









Notes

19 Technique
Que dire ? Namco impose une leçon magistrale à tous les développeurs Dreamcast.

18 Esthétique
La plupart des personnages ont un look d'enfer. Les décors sont de toute beauté.

18 Animation
Les fesses d'Ivy, les muscles d'Astaroth, les cheveux de Mitsurugi… Du grand art.

16 Maniabilité
Le paddle Dreamcast montre des faiblesses mais, avec quelques efforts, c'est la classe.

17 Sons
Des musiques épiques et des bruitages excellents.

18 Durée de vie
A deux, virtuellement infinie. En solo, le mode mission assure une belle pérennité au titre.

+ Plus
Dieu que c'est beau ! Un gameplay multi-niveaux.

– Moins
Un jeu de combat de plus. Une conversion de l'arcade.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les dix personnages cachés de Soul Calibur sont pour beaucoup des combattants du premier volet, Soul Blade. Mais on y trouve aussi le père Yoshimitsu de Tekken ou encore Lizardman. La plupart sont des variantes des personnages de base, mais avec des techniques supplémentaires et des projections inédites.

L'avis de RaHaN

Si vous attendiez un titre pour vous décider à acheter la machine, il ne fait pas l'ombre d'un doute qu'il s'agit de Soul Calibur. Tous y trouveront leur compte, et sa durée de vie en solo atteint des sommets rares pour le genre. Une réussite totale, qui force le respect et devrait servir d'exemple à de nombreux développeurs sur Dreamcast.

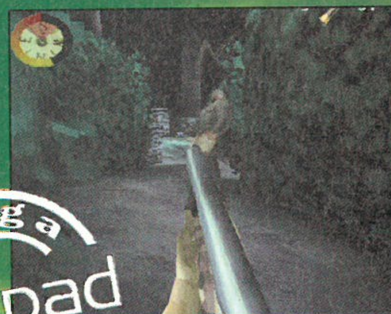
L'avis de Trazom

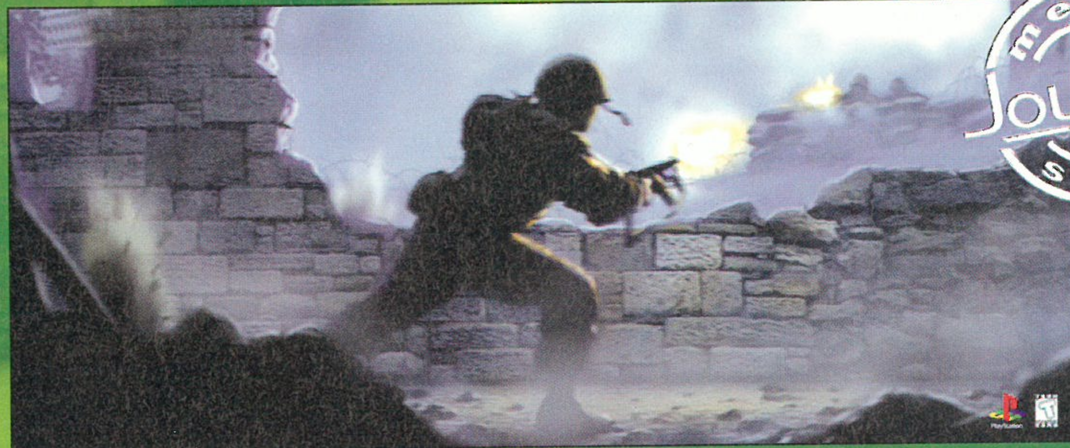
Soul Calibur est, de loin, le jeu le plus abouti de la Dreamcast. Un challenge long en solo, des graphismes hallucinants et surtout une motion capture de qualité unique. Bien sûr, cela reste un jeu de combat, mais les adorateurs du genre ne doivent pas passer à côté de ce chef-d'œuvre !

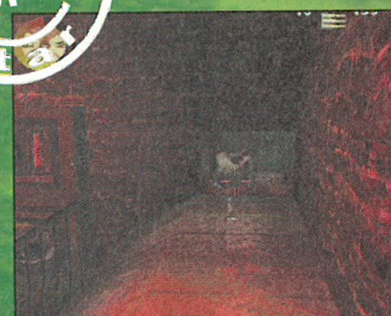
Machine **PlayStation** Genre **Doom-like subtil**



Medal of Honor







mega Joypad star

Voici un jeu d'exception. Un de ces titres que l'on n'attend pas et qui, pourtant, créent la surprise. Medal of Honor parle de la guerre. Mort et bravoure s'y côtoient sans cesse et c'est vous, fusil à la main, qui en êtes le principal acteur. Saurez-vous vivre assez longtemps pour mériter les honneurs ?

Le 11 novembre 1997. A en croire les gens de DreamWorks, c'est ce jour-là, précisément, qu'est née l'idée de réaliser Medal of Honor (MoH). Lors d'une réunion, Steven Spielberg, l'esprit encore marqué par son « Saving Private Ryan », propose de réaliser un jeu qui aurait pour cadre la Seconde Guerre mondiale. Les idées fusent. Spielberg parle des armes qui pourraient être présentes dans le jeu, des médailles que le joueur aurait la possibilité de gagner selon ses performances...



fiche technique

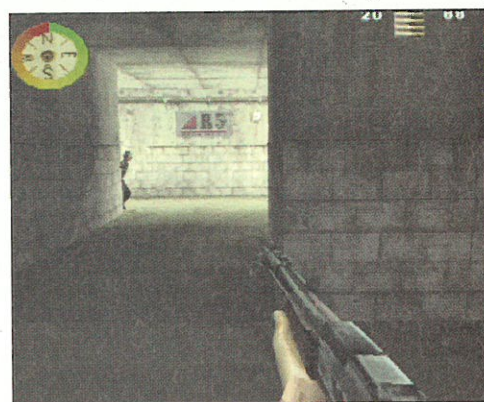
Editeur	DreamWorks Interactive
Développeur	DreamWorks Interactive
Genre	Doom-like « subtil »
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continue	Non
Nbre de missions	24
Spécial	Unique en son genre
Existe sur	Rien d'autre

Il trouvera même le titre du jeu ! Une après-midi aura suffit à mettre en place les bases de ce que l'on sait maintenant être un jeu d'exception. L'équipe de DreamWorks Interactive est motivée et cerne rapidement son sujet : le but premier est de réaliser un jeu de tir à la première personne dans lequel les réactions des ennemis jouent un rôle prépondérant. Le capitaine Dale Dye, officier américain à la retraite, intervient alors. Son expérience sur le terrain lui a déjà valu d'être conseiller sur des films comme Platoon ou Saving Private Ryan (encore, oui, mais ce film et le jeu qui nous intéresse aujourd'hui sont intimement liés). Résultat : MoH est un titre d'anthologie sur PlayStation. Le seul du genre, pourrait-on dire, puisque ce Wolfenstein 3D-like nous fait profiter de réactions ennemies étonnantes de réalisme. Tout n'est pas parfait, certes, mais c'est assez bluffant...

« Verzeihung, aber sie haben ihre granate vergessen » *

Dans MoH, vous incarnez Jimmy Patterson, membre de l'OSS. Différentes missions vous sont assignées, chacune divisée en un certain nombre de tâches. Votre sens de l'infiltration et votre art du combat sont deux données primordiales. Exceller dans l'une ou l'autre ne permet pas de survivre. Il faut être bon dans les deux. Le jeu est assez directif et les informations vitales vous sont révélées avant que vous ne vous rendiez sur le terrain. Avant chaque mission, un petit film constitué de documents d'époque vous plonge dans le contexte historique. Les missions se succèdent sans que vous ayez beaucoup de mal à les terminer, si vous faites un tant soit peu attention (les choses se corsent tout de même dans la deuxième moitié du jeu). Seulement voilà, si vous voulez découvrir tous les secrets du soft (des codes vous permettent d'accéder à des options inédites)

Pas fou, le soldat allemand tire en se mettant à l'abri derrière l'angle du mur.



Une section « Gallery » imposante vous permet d'admirer de très nombreux artworks.



et gagner les décorations qui feront de vous un véritable héros patriote, il faudra finir chaque niveau en tuant au moins 95 % des ennemis qui s'y trouvent. Et en conservant au moins 75 % de votre énergie... Autant dire que ça n'est pas toujours facile. Mais le jeu en vaut la chandelle et - preuve que MoH est un titre à part - on peut recommencer plusieurs fois une même mission sans se lasser ni trouver cela frustrant. Vraiment. A la limite, même avec la mention « excellent », on éprouve l'envie de recommencer pour mettre en place différentes tactiques. C'est un phénomène extrêmement rare qui mérite d'être souligné.

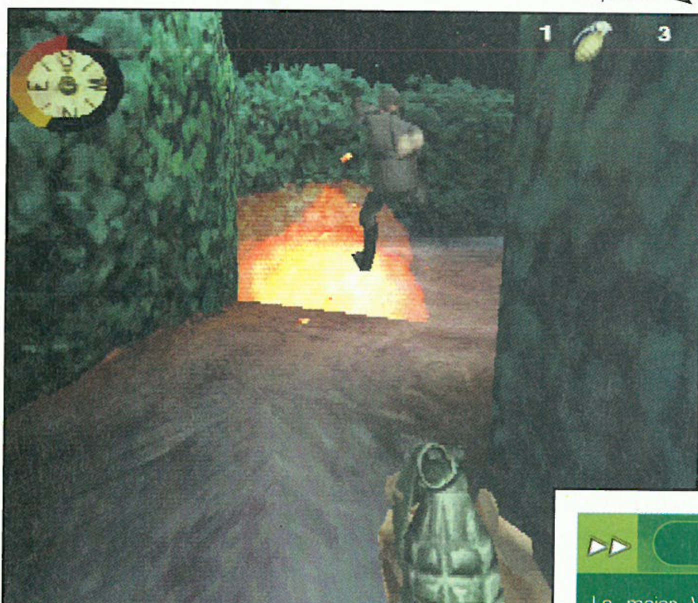




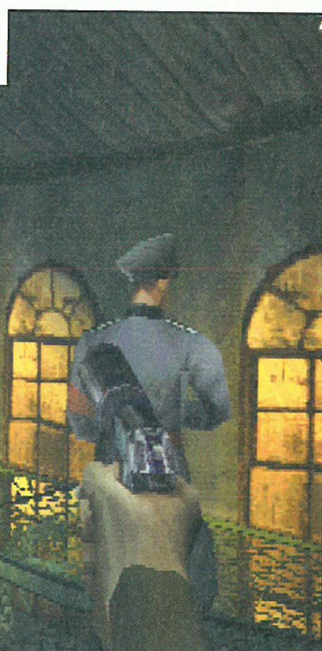
« Rent um euer leben - er hat 'ne panzerfaust ! » **

Sur de nombreux points, MoH joue la carte de la diversité. Les missions, d'abord, sont véritablement dépaysantes. Intérieur, extérieur, neige, forêt... Vous devrez vous adapter à tous les terrains et toutes les situations. Du côté des armes, votre arsenal s'enrichit au fur et à mesure de votre progression. Du pistolet de base, vous aurez bientôt accès à des fusils, des mitraillettes, des grenades et même un bazooka. A cet égard, il est bon de signaler que chaque arme possède vraiment des

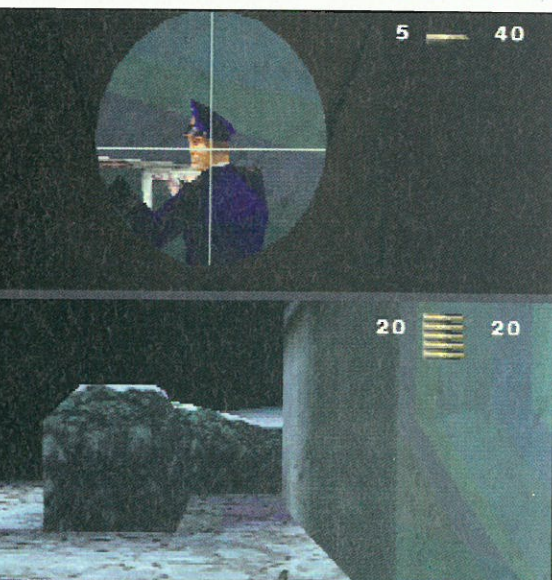
Essayer de relancer une grenade, c'est bien, mais mieux vaut éviter de faire ça au moment où elle explose.







« Ihre papiere, bitte » (vos papiers, s'il vous plaît). Soyez diplomate, dans un premier temps. Ensuite, lorsque le soldat a le dos tourné, rien ne vous empêche de vous en débarrasser...



Le mode deux joueurs. Je ne sais pas ce que vous en pensez mais, moi, je sens que le joueur en haut de l'écran va perdre...

L'étoffe des héros

Le major William Joseph Donovan, surnommé Wild Bill, est né en 1883, à New York. Durant la Première Guerre mondiale, ses hauts faits lui ont valu d'être décoré de la « Medal of Honor ». C'est le seul militaire à avoir reçu les quatre décorations les plus importantes de l'armée américaine. En plus de la décoration sus-citée, il a également reçu la « Distinguished Service Cross », la « Distinguished Service Medal » et enfin la « National Security Medal ». Durant la Seconde Guerre mondiale, il fonde l'Office of Strategic Services (OSS), précurseur de la Central Intelligence Agency (CIA). La « Medal of Honor » est une décoration suprême qui récompense un acte de bravoure et d'abnégation. Sa mise en place a été décidée le 21 décembre 1861, par le Congrès américain et le président Abraham Lincoln. Pour la petite histoire, seuls cinq hommes ont reçu cette médaille deux fois. Et il n'y a qu'une femme - Mary Walker, une chirurgienne de l'armée - qui a eu l'honneur de l'obtenir. Et encore, ce fut à titre posthume... Si la « Medal of Honor » a parfois été attribuée de façon abusive durant les décennies qui ont suivi sa création, elle est devenue, par la suite, très convoitée, car difficile à mériter. A son propos, le président Harry Truman a dit qu'il préférerait avoir cette médaille plutôt qu'être Président des Etats-Unis. Quant au général Patton, il a déclaré qu'il donnerait son âme pour cette décoration...



La célèbre « Medal of Honor »

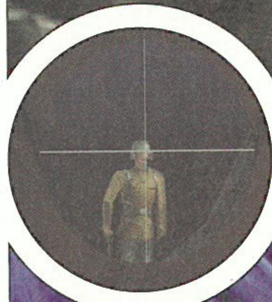
Medal of Honor

qualités spécifiques. Cadence de tirs, précision, puissance, portée... Chacun fera les choix qui lui conviennent selon les circonstances. Comme cela a déjà été précisé, les développeurs de MoH se sont, avant tout, concentrés sur l'Intelligence Artificielle des ennemis et sur leurs animations. Selon le contexte, un soldat allemand est donc capable de multiples réactions. Vous lui tirez dans la jambe ? Il sautille sur place ou bien rampe à terre, essayant de vous atteindre tant bien que mal. Vous visez le bras ? Il est incapable de tirer pendant un moment. Vous visez la tête ? Son casque saute et il reste sonné une seconde. Les animations sont étonnantes de réalisme et les ennemis, « intelligents », sont capables de se mettre à couvert ou bien de vous renvoyer une grenade que vous veniez de lancer. On s'étonne de toujours découvrir de nouvelles choses et l'ambiance du jeu - les voix sont géniales - fait que l'on y plonge totalement. Ajoutez à cela un mode deux joueurs plutôt réussi et vous avez, sinon le jeu parfait, du moins un titre éminemment intéressant. A découvrir !

Chris

* « Excusez-moi, mais vous avez oublié votre grenade. »
** « Courez vous mettre à l'abri - il a un bazooka ! »





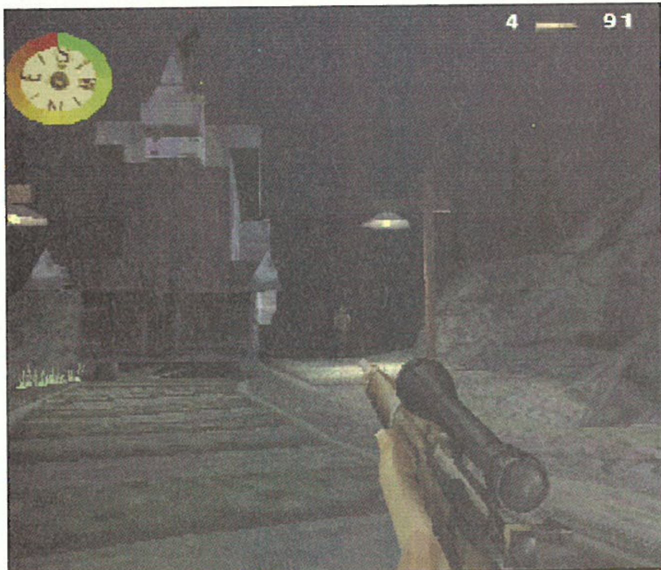
Les films d'époque jalonnent le jeu, apportant un aspect sérieux au titre.

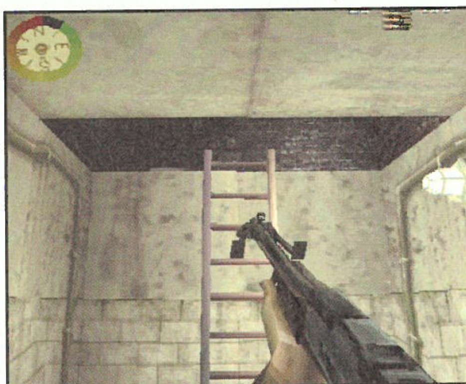




Une bande son magistrale

Les musiques de MoH ont été composées par Michael Giacchino, un musicien qui s'est occupé de la bande son du jeu Lost World. A l'époque, déjà, Giacchino avait utilisé un véritable orchestre pour l'interprétation de ses morceaux, arguant que « Spielberg savait faire la différence entre des synthés et de véritables instruments de musique ». L'objectif des développeurs de MoH était de proposer aux joueurs davantage que de simples musiques d'ambiance : ils voulaient des morceaux qui permettent de plonger au cœur du jeu, de s'immerger dans un monde où la musique jouerait un rôle essentiel. Giacchino en a pris bonne note puisqu'en octobre 98, il réunit un orchestre constitué de musiciens originaires de Seattle et enregistre les différents morceaux qu'il a composés. De 34 musiciens pour Lost World, on passe ici à 65 interprètes. 65 : un chiffre impressionnant qui prouve que DreamWorks accorde une attention véritable à la conception de ses jeux vidéo. Pour parler de sa musique, Giacchino est éloquent : « Dès le départ, nous désirions créer une musique qui fasse ressentir la terrible réalité de la guerre. Nous voulions qu'elle possède quelque chose d'héroïque, tout en évoquant le danger, la tension, l'horreur de la Seconde Guerre mondiale ». A l'écoute des musiques qui accompagnent MoH, on peut dire que le pari est réussi.





Notes

15 Technique
Moteur 3D fluide, textures convaincantes et Intelligence Artificielle étonnante. Respect.

14 Esthétique
Ça n'est pas toujours très beau, certes, mais il y a ici une atmosphère sombre assez réussie.

16 Animation
Le moteur 3D tient la route. Les ennemis sont animés de façon étonnamment convaincante.

17 Maniabilité
Curieusement, MoH se révèle très précis et jouable. L'utilisation d'un pad analogique est conseillée.

19 Sons
Musiques orchestrales, bruits des armes très réalistes et voix rudes des soldats allemands.

14 Durée de vie
Missions courtes mais intenses qu'il faut recommencer plusieurs fois avant d'atteindre le niveau « d'excellence ».

+ Plus
Original, bien réalisé, prenant... Un titre à ne pas rater sur PS !

– Moins
Assez sombre.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

DreamWorks Interactive est une structure liée à la société DreamWorks Pictures, qui, avec des films comme le Prince d'Egypte, Fourmiz ou Il faut sauver le Soldat Ryan, commence à faire concurrence aux plus grandes majors américaines. Soucieux de profiter des domaines les plus prometteurs, DreamWorks s'est attaqué aux jeux vidéo avec des titres comme Lost World, Small Soldiers ou T'ai Fu. L'arrivée de MoH enrichit avec brio leur catalogue de titres...

Avec Medal of Honor, DreamWorks signe une réussite ludique de tout premier plan

L'avis de Chris

Voilà un jeu qui m'a agréablement surpris. J'irai presque jusqu'à dire qu'il m'a bluffé. Pourtant, MoH n'est pas terriblement riche comparé à certains titres du même genre sur PC. Mais voilà, c'est une comparaison qui n'est pas bonne à faire ! MoH tire parti des capacités de la PlayStation avec brio. On ne peut que s'incliner devant une telle réussite.

L'avis de Trazom

MoH est l'une des révélations de cette fin d'année ! Complètement immergé dans cette terrible guerre, le moindre faux pas peut devenir fatal. Les bombardements déchirent le ciel, autant que les voix nasillardes des Allemands ! Les missions vous prennent aux tripes et... Argh ! Je m'emballe ! Faites la guerre, bon sang, la guerre ! Au virtuel, bien sûr.

OI COLISSIMO 48 Heures !
RONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA

2 cartes mémoires achetées... 1 offerte !!!!

GAME STATION

LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...

Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

EZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

PUCE DVD UNIVERSELLE DISPONIBLE !!!!!



eamcast Française

Manette
179 F

V.M.S.
179 F

Vibreur
179 F

CONSOLE + MODEM
+ 1 MANETTE
1690 F

ous les titres à 349 F !!!!

tion !! Tous nos produits sont officiels

Le coin des Promos...

1 One 1 Vers. Japonaise — 149 F	Ridge Racer 4 + JOGCON Vers. Japonaise — 299 F	The Le... Vers. jap... — 149 F
Gex 3 Vers. Américaine — 149 F	C The Contra Adv. Vers. Américaine — 169 F	Spyro The Dra... Vers. Américaine — 99 F
Libero Grande Vers. Japonaise — 149 F	Vampire Savior 3 Vers. Japonaise — 149 F	Suikoden 2 Vers. Japonaise — 149 F

Le "DANCING STREET" est enfin disponible !!! Renseignez-vous... De nombreux jeux sont compatibles !!

es marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

TOUS LES GUIDES

Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Star Ocean 2 (us)	149,00 F
Guide Officiel Final Fantasy 8 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Kartia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Breath Of Fire 3 (Vers. US)	99,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US)	Tél.
Guide Officiel The Legaia (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Thousand Arms (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US)	199,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

PLAYSTATION

Ace Combat 3 (Jap)	499
Allundra 2 (Jap)	49
Arc The Lad III (Jap)	529
Armored Trooper Votoms (Jap)	245
Assault Suit Valken 2 (Jap)	499
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap)	495
Beatmania Append 3 (Jap)	269
Bio Hazard 3 (Jap)	399
Bio Hazard Gun Survivor (Jap)	495
Bomberman Wars (Jap)	399
Brave Fencer Musashinden + démo FF8 (us)	399
Breath Of Fire 3 (Jap)	149
Capcom Generation Vol.3 (Jap)	195
Chaos Break (Jap)	495
Chocobo Collection (Jap)	Tél.
Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap)	495
Chrono Cross (Jap)	549
Chrono Trigger (Jap)	449
Clock Tower 2 (us)	429,
Clock Tower Ghost Head (Jap)	249,
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap)	299,
Dance Dance Revolution (Jap)	499,
Dance Dance Revolution 2 (Jap)	499,
Dino Crisis (us)	299
Dragon Quest VII (Jap)	Tél.
Dragon Valor (Jap)	549,
Final Fantasy 7 (Jap)	149,
Final Fantasy 8 (us) comprenant 4 CDS	499,
Front Mission 2 (Jap)	399,
Front Mission Alternative (Jap)	299,
Garou Densetsu Wild Ambition (Jap)	445,
Glow Lancer (Jap)	549,
Grandia (Jap)	295,
Grandia (us)	399,
Gran Turismo 2 (Jap)	Tél.
Guilty Gear (Jap)	299,
Guitar Freaks (Jap)	445,
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar"	899,
Gundam Crash Counter Attack (Jap)	499,
Gundam G Generation (Jap)	499,
Jail Breaker (Jap)	549,
K1 Grand Prix'99 (Jap)	495,
Koudelka (Jap)	529,
Lagnacure (Jap)	299,
Legend Of Mana (Jap)	529,
Lunar Silverstar Story Complete "Special Edition"(us)	499,
Maria 2 (jap)	499,
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap)	495,
Monster Rancher 2 (us)	399,
Mystic Dragoon (Jap)	495,
Namco Anthology Vol. 1 (Jap)	295,
Namco Anthology Vol. 2 (Jap)	295,
Parasite Eve 2 (Jap)	495,
Persona 2 (Jap)	549,
Psychic Force 2 (Jap)	495,
Racing Lagoon (Jap)	445,
Resident Evil 3 (us)	449,
Ring Rise (Jap)	495,
Rival Schools 2 (Jap)	445,
Samourai Shodown Warriors (Jap)	495,
SD Gundam G Generation (Jap)	549,
Gundam G Generation Zero (Jap)	549,
Soul Of Samourai (us)	399,
Star Ocean 2 (us)	399,
Street Fighter EX 2 Plus (Jap)	495,
Suikoden 2 (us)	399,
Tales Of Phantasia (Jap)	399,
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel)	395,
The Last Blade (Jap)	495,
The Legend Of Dragon (Jap)	549,
The Legend Of Heroes I & II (Jap)	399,0
The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap)	529,0
Thousand Arms (us)	399,0
Tron & Kobun (Jap)	499,0
Twinbee RPG (Jap)	395,0
Vagrant Story (Jap)	529,0
Vandal Hearts 2 (Jap)	499,0
Wild Arms 2 (Jap)	499,0

ACCESSOIRES

t Station NEWS !!!	PSX	TÉL.
ry Card 256 Ko	N64	69,00 F
ry Card 1 Méga	N64	99,00 F
ry Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
ry Card couleur	PSX	69,00 F
ry Card officielle	PSX	99,00 F
le Pack officiel	N64	149,00 F
ntendo 64 officiel couleur	N64	169,00 F
URBO 64	N64	149,00 F
Shock Controller couleur	PSX	149,00 F
mple	PSX	49,00 F
scii BIO HAZARD 2	PSX	99,00 F
r V + Recul + Pédale	PSX & SAT	249,00 F
itel + fiches RCA + adapt. GUNCON	PSX	69,00 F
Peritel RGB	SAT	99,00 F
che 4 Mégas	SAT	149,00 F
pédales + levier de vitesse (N64/PS/SAT)		549,00 F
ge Manette	PSX ou N64	69,00 F
odeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
teur secteur 110/220 volts		169,00 F
Replay CD version	PSX	149,00 F

REGLEMENT

❑ Carte bleue

N° Carte bleue

Date d'expiration

❑ Mandat-lettre

❑ Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)

❑ Chèque

Signature :

OUVERT TOUS LES DIMANCHES DE DÉCEMBRE !!

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX

Colissimo jeux 30 F ❑
Chronopost jeux 60 F ❑

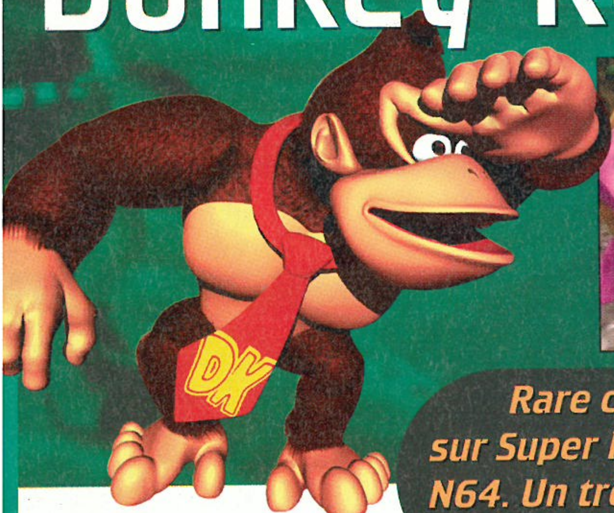
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost

TOTAL

Machine **Nintendo 64** Genre **Plate-forme**



Donkey Kong 64





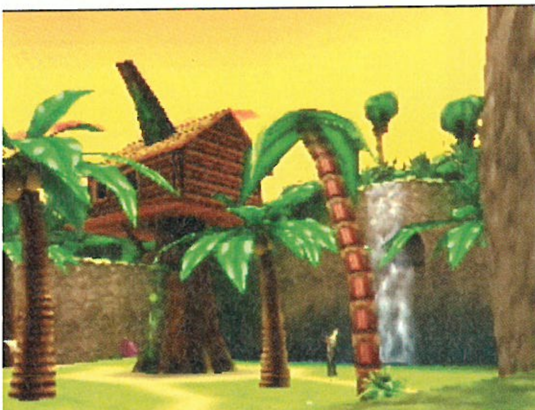
Rare créa l'événement avec Donkey Kong Country sur Super Nintendo, mais n'y parvient pas avec cette version N64. Un très bon jeu tout de même, bien ficelé sans être vraiment novateur.

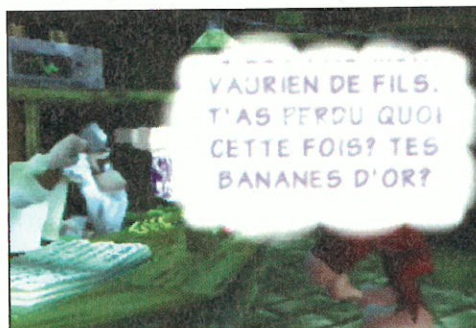
Un titre très attendu. Un nom qui remonte aux plus vieilles racines du jeu vidéo. Et que de chemin parcouru depuis les Game and Watch... Mais il faut se rendre à l'évidence : si ce Donkey Kong 64 reste un très bon jeu, avec tous les ingrédients de la réussite, il lui manque les constantes surprises de son illustre prédécesseur, Banjo-Kazooie. Rare commence à tourner en rond, à de nombreux niveaux.

Classique

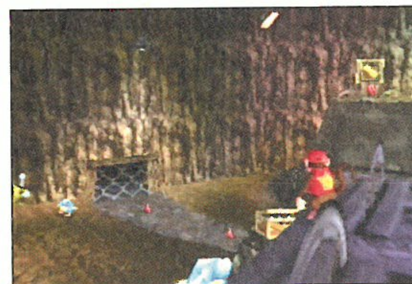
Comme Mario, puis Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 est un jeu de plate-forme dans la plus pure tradition du genre sur N64. Grand méchant débile, héros un peu stupides et bonus à la pelle. Le jeu commence sur l'éveil de Donkey Kong, l'illustre gorille, qui apprend la disparition du reste de la tribu et de sa réserve de bananes d'or. Ni une ni deux, il part à leur recherche, prêt à affronter les sbires reptiliens de K. Rool. On retrouve ainsi toutes les ficelles des aînés, à commencer par le système de progression. Des centaines de bananes d'or sont éparpillées partout dans le monde de Donkey Kong, et plus vous en récupérerez, plus vous pourrez ouvrir de nouveaux niveaux. Les bananes classiques permettent l'accès aux différents boss de chaque niveau. Une fois battus, les boss vous donneront une clé ouvrant un des verrous de la cage de votre nouvel ami crocodile, qui pour vous remercier débloquera encore d'autres portions du monde. Et ainsi de suite. Niveau après niveau, vous finirez par délivrer tous vos amis, dont les capacités particulières vous aideront à de nombreux endroits, souvent pour accéder encore à d'autres parties du jeu. Vous en avez cinq en tout : Donkey bien sûr, mais aussi Lanky (l'orang-outan), Chunky (le gros balèze), Diddy (le p'tit nerveux) et Tiny (la femelle du lot). Si, à la base, ils sont censés être tous différents, ce n'est pas tout à fait le cas. A vrai dire, tous aussi forts ou rapides à peu de choses près, ils peuvent tous sauter, haut, loin ou normalement, escalader palmiers et cordes, etc. En bref, tous ont les mêmes capacités, mais possèdent juste un mouvement spécifique (Diddy peut charger, Lanky marcher sur les mains, Chunky soulever des pierres) pour se différencier. Pour obtenir toutes ces capacités particulières, il faut ramasser des pièces, puis aller les acheter chez Kranky. De même, les pièces permettent d'acheter les instruments de musique de chaque personnage (qui donnent la possibilité d'activer une énième variété de plates-formes), ou encore leurs armes (avec lesquelles vous pouvez activer des interrupteurs en tirant dessus). Bref, plein de choses, mais toutes dans le même principe, pas très originales toutefois.







Le vieux Kranky vous vendra des potions indispensables à votre quête. Celles-ci donneront leurs différents pouvoirs aux kongs.



Chaque kong a son arme. Les interrupteurs de ce type portent le logo du projectile qu'ils utilisent.



fiche technique

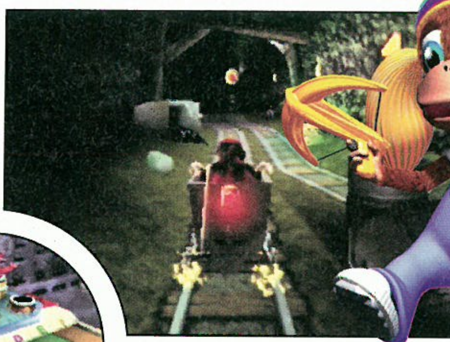
Editeur	Nintendo
Développeur	Rare
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1 à 4 (modes spéciaux)
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	5
Spécial	Ram Pak obligatoire
Existe sur	Rien d'autre

Un jeu de plate-forme techniquement abouti mais classique



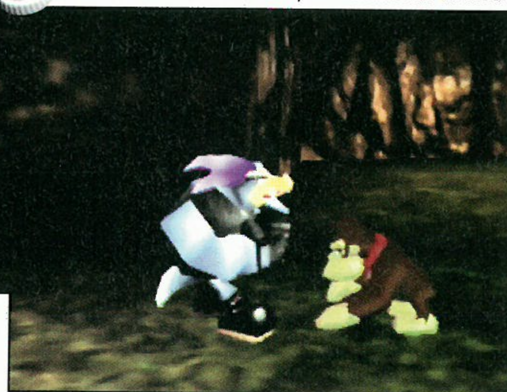
Entre autres bonus à récupérer, les couronnes. Celles-ci vous seront octroyées après vos victoires dans les arènes de K. Rool.

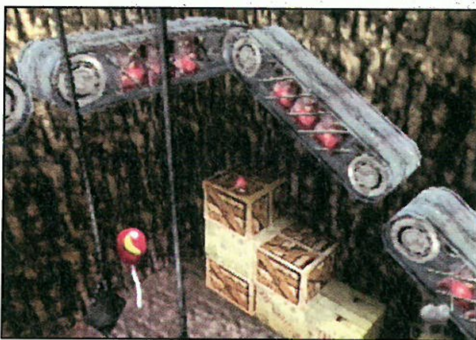


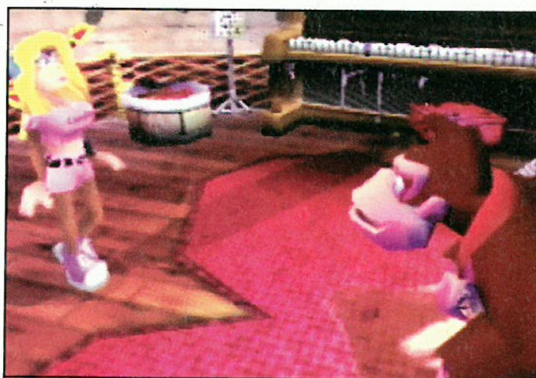


Des ennemis spéciaux, plus résistants, se sont vus confier des morceaux du plan de la super machine de K. Rool.









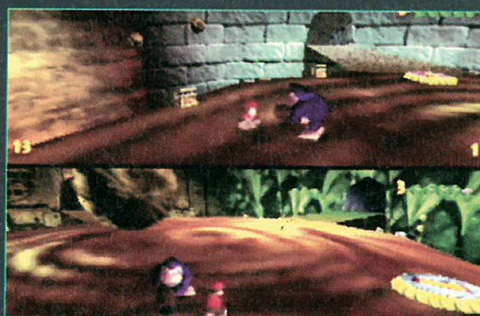
C'est cette belle guenon qui vendra aux kongs leurs instruments de musique.

Les défauts

Alors que Banjo-Kazooie était presque exempt de défauts, DK64 n'est pas parfait. Tout d'abord, il faut savoir que chaque personnage a ses propres bonus, variant de couleur. Du coup, il faut changer de personnage très souvent pour ramasser l'ensemble des bonus. En soit, ce n'est pas un problème, mais en sachant qu'il faut pour changer de personnage trouver un tonneau particulier prévu à cet effet, certains passages du jeu deviennent d'incessants aller-retour, d'autant qu'une même pièce n'est pas prévue pour un kong en particulier, et qu'il faut donc explorer tous les niveaux presque cinq fois pour en ramasser le maximum. Ce n'est pas particulièrement grave, bien entendu, mais c'est parfois agaçant lorsque les allers-retours en question se font trop nombreux. Côté maniabilité, on est un peu moins à l'aise que dans les titres précédents. Certains passages difficiles énervent au lieu de stimuler, souvent à cause d'une caméra qui change d'angle soudainement, sans transition, perdant le joueur, ou bien d'une détection de collision qui fait des siennes. Ce n'est pas toujours le cas, mais en 40 heures de jeu, cela arrive tout de même assez souvent. C'est d'autant plus regrettable qu'il s'agit d'un problème qui n'était pas aussi présent dans un Banjo. Et pour finir avec ce parallèle révélateur, parlons technique. Le Ram Pak obligatoire permet d'afficher des environnements plus vastes et plus profonds, mais pas plus beaux, loin de là. Graphiquement, on est un peu en deçà de Banjo, surtout du point de vue de la variété graphique. On retrouve souvent les mêmes tons, les mêmes types de textures. Les musiques, quant à elles, reprennent carrément les mêmes sonorités que celles de Banjo, qui, si elles sont appropriées, laissent un goût de déjà entendu très regrettable. Enfin, alors qu'on aurait pu avoir un jeu d'une fluidité exemplaire vu le savoir-faire de Rare et la présence de l'extension de mémoire, il arrive que l'animation ralentisse. L'humour est plus lourd, moins efficace et plus niais, les personnages moins charismatiques. Voilà en gros pour les défauts, ou plutôt les déceptions, du titre.

Le mode Baston

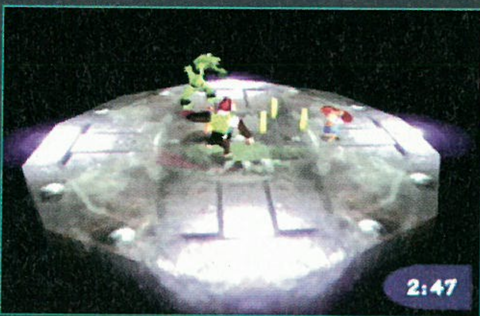
Seule réelle innovation dans le genre, le mode multi-joueurs. Dès que vous aurez libéré un kong, vous pourrez jouer en écran splitté à différents mini-jeux, dont les règles rappellent un peu celles d'un Quake-like.



Le mode le plus simple est un death-match dont sortira vainqueur celui qui aura tué le plus de fois les autres participants.



Les variantes incluent plusieurs matchs en temps limité.

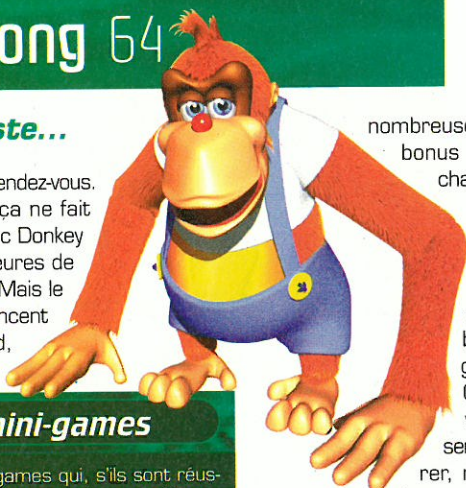


En plus des 3 arènes, vous pourrez vous affronter sur celles de K. Rool.



Dans le genre capture the flag, c'est ici une pièce qui jouera le rôle du drapeau, qu'il faille la conserver longtemps ou passer sur des plates-formes.

Donkey Kong 64



Pour le reste...

La qualité est toutefois au rendez-vous. Rare sait faire des jeux, ça ne fait aucun doute, et donne avec Donkey encore de nombreuses heures de plaisir pour les amateurs. Mais le principe et le style commencent à tourner un peu en rond, semble-t-il. Pourtant, à de nombreuses reprises, des mini-games bonus originaux et sympathiques changent le quotidien du joueur : courses en chariot de mine, tir de foire à la pastèque, labyrinthes, etc. Mais ils sont très courts, trop courts, pour varier réellement. Et était-il si bon de faire des niveaux aussi gigantesques ? C'est selon. Certains trouveront cela extra, vu le nombre d'objets à ramasser, la quantité d'endroits à explorer, mais la plupart des joueurs vivront une pénible période d'adaptation, pendant laquelle ils risquent de se paumer facilement. Pour résumer, Donkey Kong 64 est un très bon jeu, sans l'ombre d'un doute. Mais il n'est pas LE jeu de plate-forme N64, en tous les cas pas au niveau fun. Ce mérite reste encore celui de Banjo-Kazooie, chef-d'œuvre que Rare aura du mal à surpasser, visiblement ! Un titre néanmoins agréable, qui promet beaucoup de plaisir aux joueurs. Rayman 2 fait preuve de bien plus d'originalité.

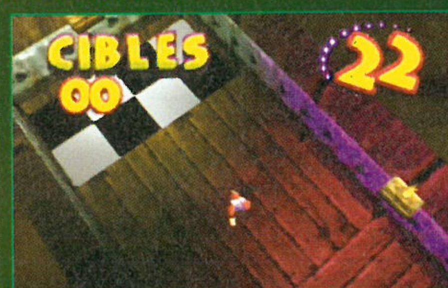
RaHaN

Les mini-games

Le jeu est rempli de mini-games qui, s'ils sont réussis, vous donnent des bananes d'or supplémentaires, la plupart du temps. Ils sont très variés, quoique trop souvent sur les mêmes principes.



Sur le principe du tir-pastèques, il faut ici alimenter les serpents pour qu'aucune assiette ne cesse de tourner.



Retrouver la sortie de ce labyrinthe en éliminant tous les ennemis qui y traînent est le but de celui-ci.



Les plates-formes spéciales de Donkey sont à elles seules un mini-game : le parcours tonnerre. Viser juste en est la clé, pour arriver à la fin du parcours.



La fameuse borne Donkey Kong : le jeu, fidèlement retranscrit tel qu'on l'a découvert en 81 dans les salles d'arcade !



Le coup du jackpot : il faut appuyer pour arrêter les roues de manière à aligner quatre bananes.

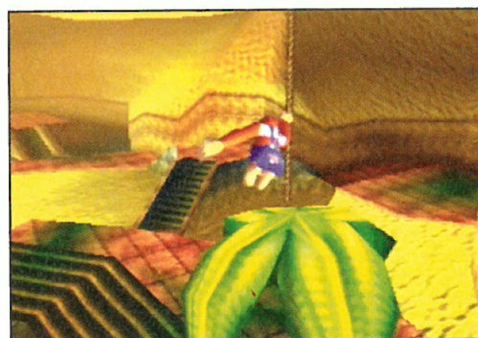


Tirer la banane le plus vite possible, sans toucher les kongs !



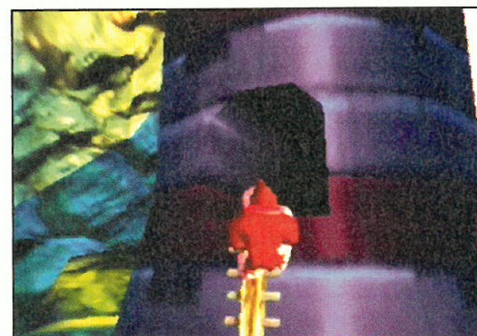
Les portails des boss ne s'ouvriront que lorsque vous aurez amené un compte suffisant de bananes tous kongs confondus.

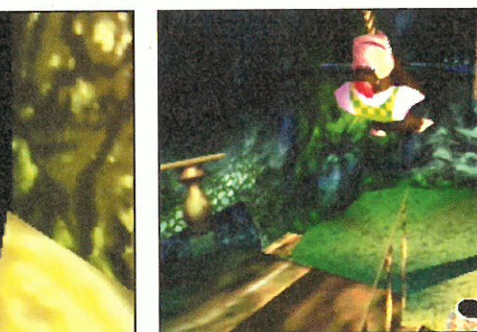






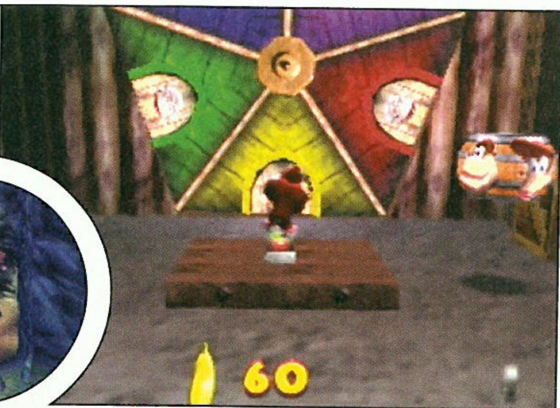
Lanky gonfle comme un ballon grâce aux plates-formes qui lui sont réservées.





Les spectres des vieux kongs vous donneront des conseils très utiles.





Rare peine visiblement à se renouveler

Les transformations

Repris encore de Banjo-Kazooie : les transformations. Des caisses spéciales permettent à certains kongs d'assumer la forme d'un animal particulier. Mais la fonction de cette transformation est toujours la même : pouvoir défoncer des coffres ou bien des portes spécifiques.



Le Rhino sera la première transformation possible, réservée à Donkey dans le premier niveau.



L'Espadon sera celle de Lanky dans le premier niveau de la forteresse de K Rool.



Chaque boss doit être affronté avec un kong différent. Ici, c'est Lanky qui s'y colle en bateau.



Des téléporteurs permettent un accès rapide aux différents recoins des niveaux. Mais on a du mal à retenir lesquels vont où…





Comme d'habitude, certaines portes s'ouvrent un court instant. A vous de courir assez vite pour les atteindre avant qu'elles ne se referment.

Notes

17 Technique
Rare a appris à maîtriser la machine. Mais on finit par plafonner, là !

16 Esthétique
Globalement très bon, mais Banjo -Kazooie allait tout de même plus loin côté décors et personnages.

16 Animation
Les kongs ont des attitudes sympathiques, mais rien d'exceptionnel dans l'ensemble.

17 Maniabilité
A quelques petites choses près, c'est très bon de ce côté-là.

14 Sons
Rien à dire côté bruitages, mais les samples musicaux sont les mêmes que dans Banjo !

18 Durée de vie
Vous en aurez pour au moins quarante heures de jeu !

+ Plus
Un principe qui a fait ses preuves.
La durée de vie.

– Moins
Moins trippant que Banjo.
On commence un peu à tourner en rond…

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Donkey Kong est un personnage qui remonte aux Game and Watch, les petites machines à cristaux liquides et à piles plates. A l'époque il était l'ennemi numéro un de Mario (qui s'appelait d'ailleurs Jumpman), kidnappeur de la princesse. Il fit ensuite de si nombreuses apparitions qu'il serait impossible de les énumérer ici. Sachez juste que ceux qui ne jouaient pas encore dans les années 80 auront l'occasion de retrouver les aventures du singe dans sa version arcade de 81, grâce à une borne en tous points semblable à l'originale, dans les tréfonds du jeu !

L'avis de RaHaN

Donkey Kong 64 n'est pas la merveille qu'on attendait. Perfectible, il ne parvient pas à surpasser Banjo-Kazooie. Il reste tout de même un très bon titre, dont vous ne regretterez pas l'achat, mais s'il vous fallait choisir entre les deux, il y perdrait. En attendant Banjo-Kazooie 2, il reste un des tous meilleurs jeux N64.

L'avis de Gollum

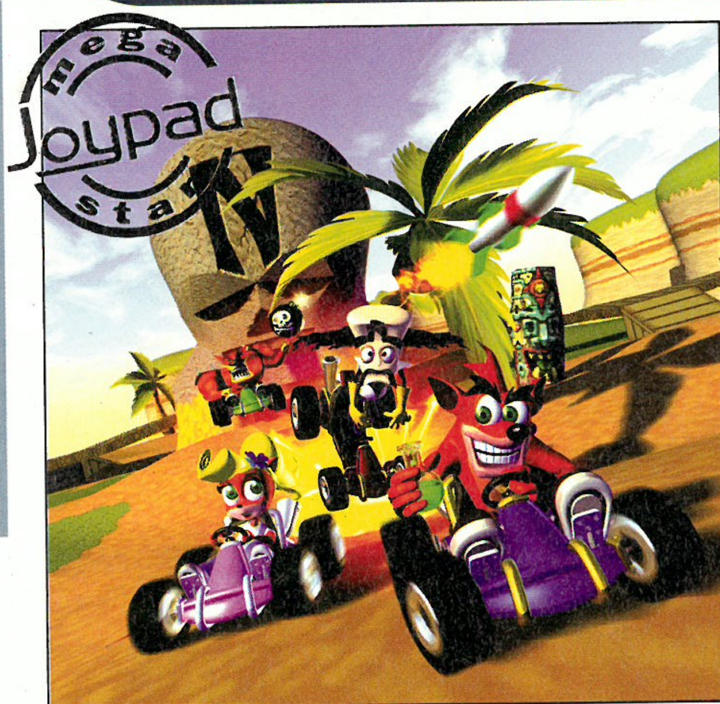
Nintendo l'annonçait comme une grande révélation, le jeu incontournable de fin d'année ! Rare a fait un jeu de bonne tenue et à la réalisation technique remarquable. Pourtant il manque un petit quelque chose. Et puis dans le fond comme dans la forme, les améliorations et innovations sont infimes comparées à Banjo.

Machine PlayStation Genre Courses de kart



Crash Team Racing

Quel est le point commun entre Lara Croft et Crash Bandicoot ? Eh bien, les deux personnages font, depuis quatre ans, leur grand retour pour les fêtes de Noël. Seulement voilà, alors que Tomb Raider IV ressemble étrangement au III, le nouveau Crash n'a, quant à lui, plus rien à voir avec son aîné...





La dernière course contre Nitros Oxyde est une épreuve hautement éprouvante !





Toutes les courses contre l'ordinateur se déroulent en 3 tours.

« Quel est l'abruti qui m'a envoyé un missile dans la gueule ?
- J'ai gagné ! Tiep, tiep ! T'est deg' hein ?
- Crève, charogne !
- J'ai perdu. J'y peux rien, c'est la vie, c'est comme ça.
- La Force est avec moi, j'vais vous marave votre face !
- Euh, c'est quoi le but de la mission, les gars ?
- Ouais, c'est pas mal votre jeu, mais ça vaut pas Rogue Spear...
- Le premier qui m'explose, il écrit pas une seule page le mois prochain, compris ? »

Voilà le genre de phrases pleines de finesse que pourrait provoquer, à la rédac', une petite séance de Crash Team Racing. Ouais, saupoudré de quelques insultes bien gratinées en plus (insultes que la décence me dicte de taire dans ces pages), on s'approche assez près de la réalité. Faut dire que CTR fait partie de cette race de jeux qui déchaînent les esprits, qui vous mettent une ambiance pas possible dans l'assistance. Un truc de fous furieux survoltés, prêts à tout pour franchir en tête la ligne d'arrivée. Tiens, pour le coup, ça me rendrait presque nostalgique... A l'époque, j'étais un peu plus jeune et beaucoup plus chevelu. Ça doit faire une petite dizaine d'années, je sais plus trop. En ce temps-là, les 16 bits venaient tout juste d'apparaître et, avec elles, nous découvrions, ébahis, une nouvelle génération de jeux. La Super Nintendo était alors une machine de bourgeois, dotée de titres fabuleux. Au rang desquels on comptait un certain Mario Kart... Ahhhhh ! Mario Kart, ses courses délirantes, ses carapaces de tortues meurtrières, son mode multi-joueurs si prenant... Quelle classe, quand on y repense.

Par la suite, nombreux furent les développeurs qui tentèrent de pomper son concept si simple et pourtant si efficace. Rares furent ceux qui parvinrent à égaler le maître et nombreux furent ceux qui s'y cassèrent les dents. Pourtant, quelques titres sont quand même parvenus à atteindre le rang de bon jeu, sans jamais confiner au génie. Jusqu'au jour où...

fiche technique

Editeur	Sony C.E.
Développeur	Naughty Dog
Genre	Courses de kart
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Sauvegardes
Nbre d'engins à piloter	17 + cachés
Spécial	Compatible Volant
Existe sur	Rien d'autre

Naughty Dog crash le morceau

Changement d'époque, changement de console. La PlayStation s'est prise d'amitié pour les courses de kart délirantes : Speed Freaks, Chocobo Racing, Lego Racers... Le genre est mal représenté et les fans commencent à se demander si les développeurs réussiront un jour à honorer dignement le mythe. Qu'ils se rassurent, ce jour est arrivé... Le messie s'appelle Crash Team Racing. Son créateur, Naughty Dog !





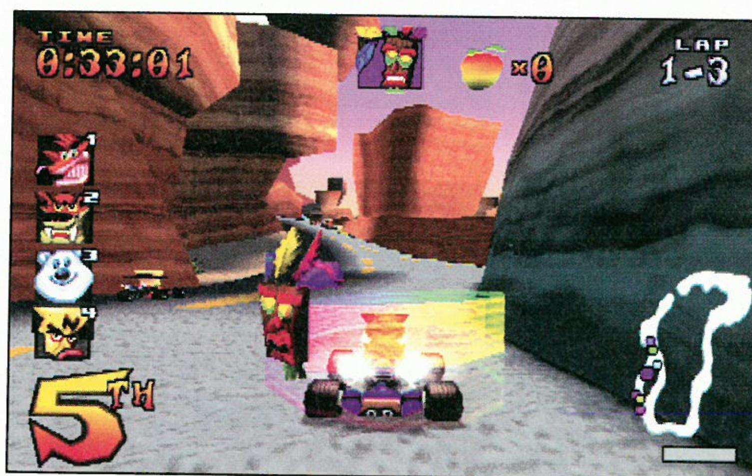
L'I.A. des adversaires est plutôt super bonne. Le dosage de leur niveau est tout simplement parfait.



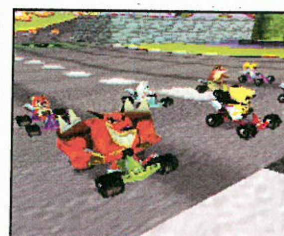
Les niveaux sont truffés de raccourcis, dont certains sont excessivement difficiles à trouver !

Du bonheur en barre pour les fans de Mario Kart

Après une intro digne des précédentes aventures du Bandicoot, l'arrivée au menu principal fait plaisir à voir. Les configurations de jeu sont nombreuses et laissent présager mille et un challenges passionnants. L'arcade, tout d'abord, vous propose de participer soit à une course seule sur un des 17 circuits disponibles, soit à un petit championnat où vous devez enchaîner l'un après l'autre chaque parcours. Dans les deux cas, ce mode peut être pratiqué seul ou à deux. Un détail qui trahit bien le fort penchant de CTR pour les challenges multi-joueurs ! Confirmation avec les modes VS et Battle, similaires à ceux de Mario Kart. Ici, tout a été conçu pour égayer vos mornes soirées entre potes. En effet, muni d'un multitap, vous pouvez vous lancer dans de formidables défis, auxquels prendront part de 1 à 3 autres participants ! Pour finir, CTR propose une option Time Trial pour les traqueurs de chronos et surtout un mode Aventure super long, riche en sensations et à la difficulté bien dosée.

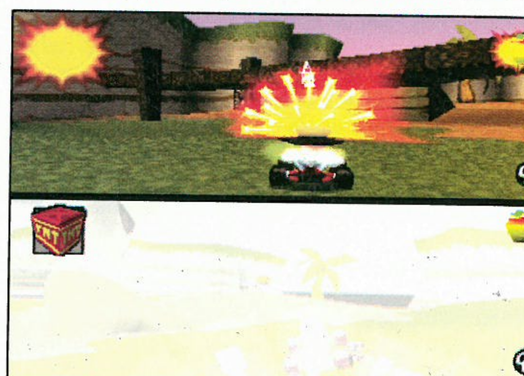


Les différentes petites animations autour des karts, sont splendides.





Les reflets des karts sur la glace rappellent ceux de Spyro 2.



Un multitap, S.V.P. !!!

Les possibilités multi-joueurs sont nombreuses et variées. Mode Arcade en course simple ou Championnat (2 joueurs maxi), mode VS ou Battle (de 2 à 4 participants)... L'aspect multi-joueurs de CTR est largement sur-représenté ! Et c'est une bonne chose, tant les parties à plusieurs se révèlent fabuleuses. Les courses ne sont jamais gagnées à l'avance et, jusqu'au dernier tour, le classement peut être radicalement bouleversé ! Grosses sensations et bons délires en perspectives...











La gomme laissée sur le sol lors des dérapages est ultra crédible.

Crash Team Racing

Ligués contre Nitros Oxyde

Pour les joueurs solitaires, le mode Aventure est un véritable régal. Il vous propose d'incarner un des huit persos chers à la saga des Crash et d'affronter le très speedé Nitros Oxyde. Pour cela, vous devrez - un peu comme dans Diddy Kong Racing - traverser 4 aires de jeu, comportant 4 circuits différents, plus un boss. Le but de la manœuvre : terminer en tête les 4 parcours, battre le boss et récupérer une clé qui vous ouvrira les portes de l'aire suivante ! Mais ça n'est pas tout : parallèlement à cette aventure, vous pourrez également concourir dans deux sous-catégories : le CTR Challenge et les Relic Race. Dans la première, il faudra à nouveau arriver premier dans toutes les courses, mais également récupérer lors de chacune d'elles trois lettres : C, T et R. La seconde s'apparente, quant à elle, à un mode Time Trial : claquez le chrono de référence et vous obtiendrez une relique...

Mine de rien, si vous souhaitez explorer de fond en comble le mode Aventure (pour ouvrir de nouvelles pistes), vous risquez d'y passer un bon bout de temps ! Cependant, la lassitude risque, à la longue, de s'installer, et il est possible que vous en ayez marre de toujours vous fader les mêmes circuits... Bref, même s'il s'avère très complet, le mode Aventure ne constitue pas le principal attrait de CTR !

Turbo à gogo !

Quel que soit le mode de jeu pour lequel vous optez, le pilotage restera similaire et ce, même lorsque l'écran est splitté en quatre ! Pour schématiser, la conduite des karts est assez semblable dans l'esprit à celle de Mario Kart... A deux ou trois détails près ! Question ressemblance, on retrouve le système des boosters sur la piste, la gestion des démarrages canon et, d'une manière générale, le même type de prise en main. Pour trouver de réelles différences, il faut plutôt regarder du côté des turbos, dont la gestion est réellement inédite. En fait, il en existe 4 différents : deux classiques (les items, les « zones » de boost au sol) et deux originaux : les sauts et les dérapages. Pour les sauts, la technique est simple : plus votre kart décolle longtemps du sol, plus vous obtenez, à l'atterrissage, un turbo important. Pour les dérapages, on se rapproche là encore de Mario Kart. Lorsque vous mettez votre engin en travers, vous pouvez « charger » et enclencher 3 turbos à la puissance exponentielle ! Bon, O.K., mes explications ne

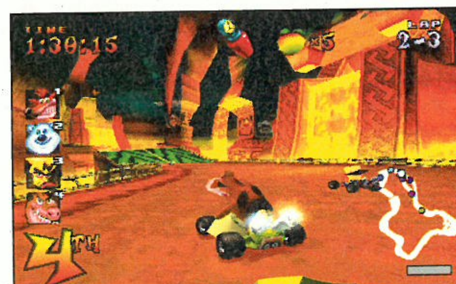




Admirez la qualité des graphismes !!! Superbe, et ce quel que soit le circuit.



Les effets d'explosion et de lumière se révèlent ultra dynamiques. Impressionnant.



Un des plus beaux passages du jeu. Les textures de ce temple sont incroyablement fines.



Vous pouvez activer les turbos lorsque, durant un dérapage, la fumée d'échappement devient noire.



Des power up classiques

Comme dans tout Mario Kart-like qui se respecte, CTR propose un véritable arsenal d'items à récupérer sur la piste ! Pour cela rien de plus simple : il suffit de heurter une des nombreuses caisses disséminées sur la piste et d'attendre quelques secondes pour utiliser l'objet. Quasiment identique à celle contenant des power up, il existe une seconde catégorie de caisses, renfermant, quant à elles, des pommes. Plus vous en avez en votre possession, plus votre kart sera rapide ! Bon, c'est bien beau tout ça mais, finalement, on retrouve à peu de choses près le même genre d'items que dans 95 % des Mario Kart-like ! Ça manque d'originalité et de trouvailles...



JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

IL N EXISTE QU UN SEUL ACTION REPLAY!

L`OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNE ENCORE PLUS PERFORMANT !!

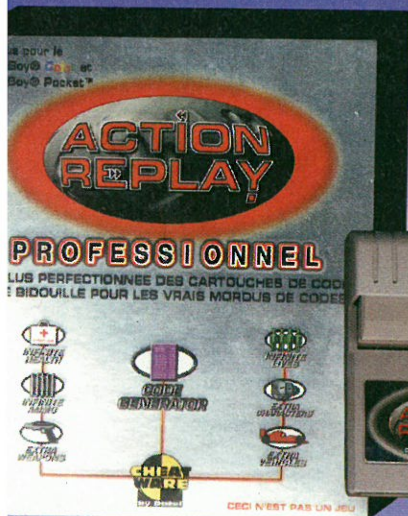
-ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.

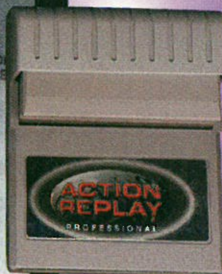
AVEC EN PLUS:
MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

GENERATEUR DE CODES
L' Action Replay a un système générateur de codes unique.

MEMOIRE VIRTUELLE
Carte mémoire de 120 blocs vidéo !!!

*Explication pour console PlayStation. Ces fonctions peuvent changer suivant le support (N64TM ou Game BoyTM)





POUR CONSOLE GAME BOY™

(GAME BOY , GAME BOY POCKET ET GAME BOY COULEUR)

POUR CONSOLE PLAYSTATION™

Cassette vidéo explicative fournie pour la version PlayStation™ pour faciliter l'utilisation







DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NIVEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES





DISPONIBLE SUR LE WEB DES MILLIERS DE CODES AU http://www.datel.co.uk

POUR CONSOLE NINTENDO 64™





n est une marque déposée par SONY
64 et Game Boy, Game Boy couleur, Game Boy pocket
narques déposées par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34



sont peut-être pas super claires et encore moins parlantes mais je vous assure qu'à l'usage, vous apprendrez à apprécier et à abuser de toutes ces possibilités. Et vous prendrez votre pied, je vous le garantis sur facture !

Voilà, on a à peu près fait le tour de CTR. Il ne me reste plus qu'à vous annoncer que le jeu est visuellement somptueux, avec son moteur 3D infaillible, ses textures extraordinaires et ses animations ultra propres, pour finir de vous convaincre ! Mais, avant de clore ce test, laissez-moi tout de même vous exposer les deux défauts qui, à mon sens, doivent être soulignés. Primo, il faut bien avouer qu'en solo, CTR s'avère à la longue assez lassant et que pour apprécier le jeu à sa juste valeur, vous devez impérativement le goûter en mode multi-joueurs ! Secundo, un truc m'a un peu laissé sur ma faim : les items (armes et défenses) que vous collectez sans cesse sur les circuits. Ils sont tous ultra classiques, vu et revu dans bien des jeux et n'apportent pas grand-chose de neuf au gameplay. Missiles, boucliers, bombes, invulnérabilité provisoire, champ magnétique, fioles de poison... Tout ça fleure bon le réchauffé. M'enfin, malgré ça, CTR demeure un excellent jeu, certes très, très proche de Mario Kart (trop diront certains ?), mais suffisamment fun et bien réalisé pour vous scotcher des heures durant. Je sais, c'est pourri comme chute, mais j'ai pas trouvé mieux...

Elwood









La bonne utilisation des sauts est une arme essentielle pour gagner les courses.



Les fous du volant

Les habitués de la saga Crash retrouveront leurs personnages fétiches, au volant de leur karting respectif. Ainsi, ils pourront incarner Crash, Coco, N. Gin, Neo Cortex, Pura, Tiny Tiger, Polar, Dingodile... et quelques autres cachés dans les nombreux modes de jeu ! Une belle brochette de fous du volant donc, tous parfaitement animés et aux attitudes ultra crédibles. Bien entendu, chacun de ces protagonistes possède un kart aux capacités propres. Cependant, à l'usage, ces différences ne se ressentent pas énormément sur la piste et, finalement, on choisit plus son perso en fonction de sa gueule ! Dernier détail, contrairement à ce que nous pensions, il est impossible de régler les caractéristiques techniques de son bolide. Dommage, une telle option aurait apporté une petite dimension stratégique assez sympa...















Notes

17 Technique — Le moteur 3D de CTR est l'un des plus beaux jamais développés sur PlayStation !

16 Esthétique — L'univers foisonnant de Crash est parfaitement retranscrit. Superbe !

16 Animation — Aucun ralentissement, en solo comme à plusieurs. Karts parfaitement animés.

16 Maniabilité — Digne héritier de Mario Kart, CTR propose un pilotage à la fois simple et complexe.

15 Sons — Jolies compositions musicales et bruitages de très bonne qualité.

15 Durée de vie — Contrairement au mode solo, le mode multi-joueurs possède une durée de vie infinie !

+ Plus — Trouvailles excellentes dans le pilotage. Le meilleur Mario Kart-like de la Play !

− Moins — Un mode aventure répétitif à la longue. Des items vus et revus.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Au lieu de pondre un Crash Bandicoot 4 « classique », Jason Rubin et Andy Gavin, les boss de Naughty Dog, ont préféré nous livrer un nouvel épisode radicalement différent. La raison de ce changement de cap : les deux compères souhaitaient apporter une dimension plus conviviale à leur saga. Fini donc les parties de Crash en solitaire. Ici, on cause multitap et gros délires ! Le pari était risqué car, avec CTR, Naughty Dog s'attaquait au mythe Mario Kart. Mais le talent a parlé et le résultat s'avère quasi parfait !

L'avis d'Elwood

Les fans de Mario Kart en particulier et de jeux multi-joueurs en général ne doivent manquer ce chef-d'œuvre sous aucun prétexte ! Passer à côté de CTR serait, en effet, une grave erreur, tant il est techniquement abouti, jouable, furieusement bon à plusieurs et bourré de petites innovations. Parfait donc ? Oui, à deux trois détails près...

L'avis de Trazom

Naughty Dog n'a pas seulement réussi un joli coup marketing, il a également créé un jeu de toute beauté. Convivial, extra fun et bourré d'options en tout genre, la version PlayStation de Mario Kart (rendons à César...) est un investissement à long terme, si l'on aime les jeux de course à plusieurs. Bref, nous avons tous craqué sur ce bijou !

LUSIVEMENT RESERVE PROFESSIONNELS



VIDEO - DVD - AUDIO
JEUX VIDEO & CD-ROM



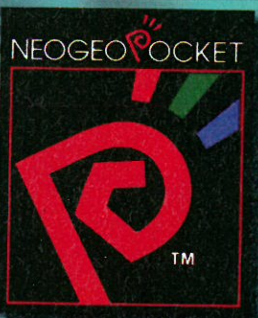


VOTRE GROSSISTE OFFICIEL

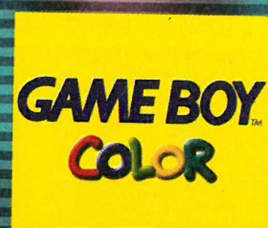




REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS!









29/31, chemin du cornillon 93210 La Plaine Saint-Denis
Tél : 01 55 93 25 25
Fax : 01 55 93 25 00



OS ENGAGEMENTS :

1. LE PRIX
2. LE SERVICE
LIVRAISON 24H CHRONO
4. TOUTES LES NEWS,
S MILLIERS DE REFERENCES

- REVENDEURS CONTACTEZ - NOUS ! -

Société
Responsable des achats
Activité principale
Adresse
Tél. Fax :

☐ Je désire qu'un commercial me contacte
☐ Je désire recevoir les catalogues & tarifs DVD & Vidéo

Machine PlayStation   Genre Action



James Bond Demain ne meurt jamais

Après un passage très remarqué sur N64, Pierce Brosnan revient casser du terroriste avec subtilité et classe.

Le très flegmatique Brosnan nous prête encore sa jolie gueule de poseur, pour cette seconde aventure de Bond en version vidéo-ludique, après GoldenEye. Si sur N64, il faisait plutôt office de Rambo du seizième arrondissement (Doom-like oblige), il gagnera toutefois plus en finesse et en courtoisie britannique dans Demain ne meurt jamais. En effet, reprenant la mince trame du film du même nom, le titre de Black-Ops demande plus de jugeote et de doigté. En fait, l'agent 007 devra remplir plusieurs objectifs en résolvant une série d'énigmes corsées, pour mener à bien ses diverses missions. Bien entendu, on retrouvera les fameux gadgets de Sir James, issus des anciens numéros de Pif dont il est très friand, allant du machin à guidage laser à la montre à ultrason, en passant par le costard qui ne se salit jamais. Bref, l'espion de sa Majesté assure en Rodier et ne perdra jamais de sa précieuse !



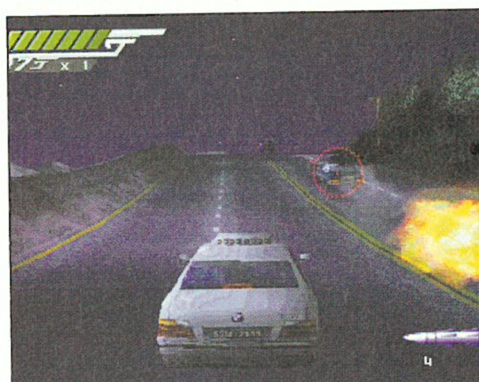
Rien (que) pour vos yeux !

Le soft utilise une représentation du héros à la troisième personne qui n'est pas sans rappeler celle de Tomb Raider. Graphiquement très agréable, on ne peut pas en dire autant de la qualité du moteur 3D employé, qui s'avère, selon le niveau de détails des stages, plus ou moins saccadé. On ne pourra s'empêcher de se plaindre des vues de caméra inopportunes, d'autant plus qu'il s'avérera impossible de les modifier de façon manuelle. Bond peut locker ses ennemis, marcher doucement, effectuer des pas sur le côté ou encore passer en vue subjective pour sniper ou viser les crapules entre les deux yeux. Là encore, on reprochera au personnage des déplacements trop rigides (à la Robocop) et une lenteur manifeste pour manier le réticule de visée en mode subjectif. Grosso modo, il faudra peiner pour s'accommoder de ces défauts et faire preuve d'une ouverture d'esprit prodigieuse pour ne pas craquer devant tant d'obstacles. Parce qu'en revanche, dans le fond, le jeu possède d'excellentes idées.



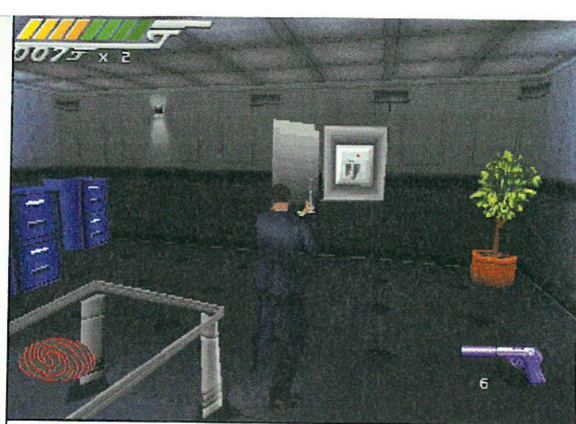
fiche technique

Editeur	Electronic Arts
Développeur	Black-Ops
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de missions	10
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

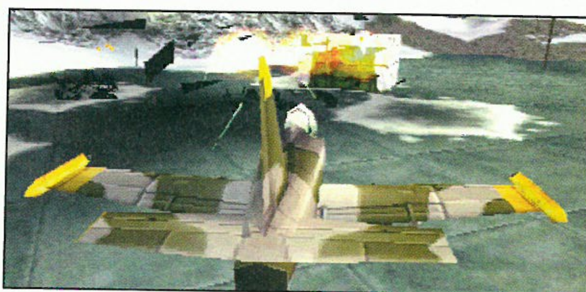


A bord de votre BMW blindée, détruisez les bagnoles terroristes à coups de missiles !



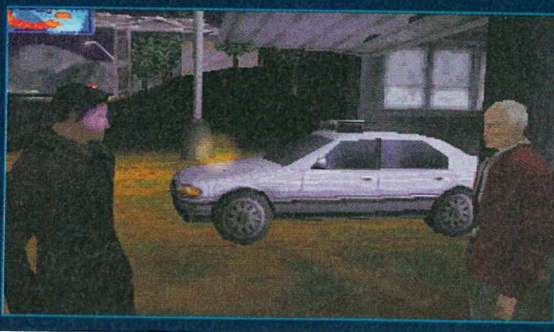


L'encodeur se cache derrière un tableau de type surréaliste.

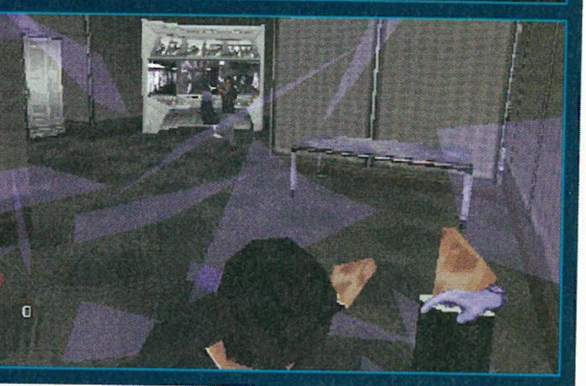


Des accessoires de bourgeois

James Bond sans gadget, c'est comme RaHaN sans ses cheveux ! C'est pourquoi vous profiterez des dernières technologies en matière de farces et attrapes : la montre à résonance qui brise les vitres, l'appareil photo numérique, le générateur d'empreintes digitales, la BMW à missiles téléguidés... Plein de petits jouets pour adultes frustrés en somme. Voilà où part tout l'argent des contribuables anglais ! C'est scandaleux !







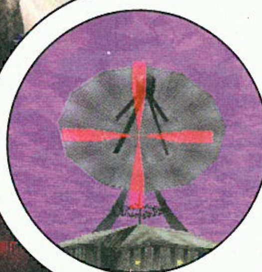
Permis de sniper

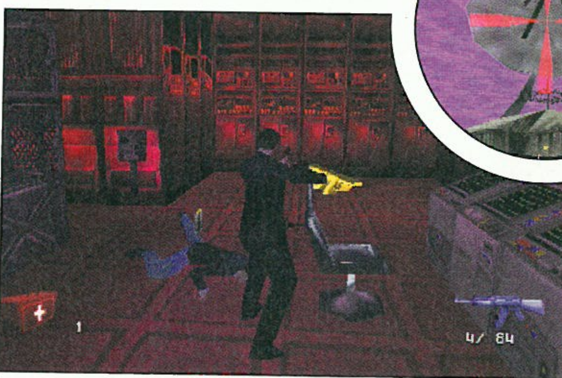
Demain ne meurt jamais propose une grande variété de situations et une panoplie de stratégies assez étendue. Effectivement, vous aurez à votre disposition tout un arsenal d'armes (fusils d'assaut, PSG-1, silencieux...) qui vous permettra d'apporter une touche personnelle à vos approches des missions, sans toutefois aller aussi loin que Metal Gear Solid ou Syphon Filter. Par exemple, tapi au loin dans un lieu obscur, vous pourrez sniper les terroristes ou encore tenter une incursion discrète dans les bases de vos ennemis. Même si, dans l'ensemble, le titre reste assez bourrin en ce qui concerne les combats rapprochés, il réussit cependant à séduire les joueurs par sa mise en scène parfaite (vidéos, séquences animées) et ses phases hétéroclites (poursuites en voitures, recherches, actions...). Peu maniable mais fondamentalement captivant, James Bond ne décevra pas les admirateurs de l'agent double zéro sept ! Les hard core gamers vont s'en délecter, même s'ils en verront le bout assez rapidement.

Kendy



Quel poseur ce Bond ! Même avec une tripotée de tueurs aux fesses, monsieur trouve le moyen de caser une figure de sauts des plus classieuses !





Parfois, des items en or vous permettent de gagner des vies supplémentaires.



Notes

14 Technique
Le moteur 3D n'a rien d'exceptionnel comparé à celui de Soul Reaver ou de Metal Gear Solid.

16 Esthétique
Malgré l'aspect cubique de Bond et des super-vilains, on reconnaît aisément les lieux-clés du film.

14 Animation
007 marche comme Robocop. Tous les mouvements ont été programmés à l'ancienne !

14 Maniabilité
Sur les miradors, la vue bascule en vue subjective et ne vous permet pas de voir les obstacles à vos pieds, ce qui bloque.

16 Sons
Le thème de James Bond. Après les deux premières missions, vous aurez droit au générique de Sheryl Crow !

12 Durée de vie
Dix niveaux, c'est relativement peu, mais le challenge s'avère de taille en mode 007 !

+ Plus
Du snipe pour les adeptes de tir. Des missions variées.

– Moins
Une réalisation technique moyenne. Une vue de caméra agaçante.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Quelle bien étrange surprise ! Un nouveau James Bond est en préparation pour le grand écran, rien que ca. Intitulé The World is not Enough (Le monde ne suffit pas), il prévoit, dans son casting, notre Sophie Marceau nationale, et toujours la présence du très flegmatique Pierce Brosnan. On aura droit à ce chef-d'œuvre de finesse juste avant la fin de l'année. Je me demande qui sera le méchant. Un grand gars chauve avec le petit doigt levé en l'air ?

Des gadgets, du snipe, de la recherche !

L'avis de Kendy

Ceux qui privilégient l'intérêt de jeu sur la qualité de la réalisation ne pourront que prendre leur pied avec Demain ne meurt jamais. Il est vrai que le soft souffre de beaucoup de défauts d'ordre technique, mais en faisant abstraction de cela, on se rend bien vite compte de sa véritable valeur. Un excellent exutoire !

L'avis de Willow

Hormis quelques petits problèmes de maniabilité et des angles de caméra pas toujours très pratiques, Demain ne meurt jamais remplit son contrat en évitant assez habilement les stéréotypes des grosses licences. Un bon jeu d'action, varié mais doté d'une ambiance nettement moins prenante que celle de Medal of Honor.

Machine **Dreamcast** Genre **Simulation de F1**



F1 World Grand Prix

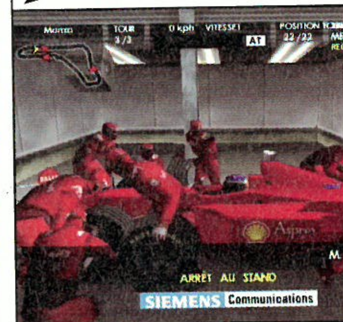
Après deux opus N64 pour le moins controversés, Video System tente à nouveau sa chance, sur Dreamcast, cette fois. Une simulation de F1 trop perfectible pour faire le poids face à Monaco GP2.

Avec la Dreamcast, les joueurs commencent timidement à goûter du bout de la langue à certains plaisirs ludiques jusqu'à présent réservés aux PCistes (pour le moment, les éditeurs ne prennent pas trop de risques). En effet, la puissance de la bécane laisse dorénavant espérer un réalisme toujours plus poussé. Le défi, pour les développeurs qui se lancent dans la course automobile virtuelle, va donc être de rompre avec ce compromis arcade/simulation si caractéristique des productions 32 bits. Le but étant d'offrir des sensations toutes neuves, du « jamais joué » à un public toujours plus exigeant et surtout un peu blasé par la prolifération de jeux de caisses. Ce challenge, Ubi Soft l'a relevé, avec Monaco GP2, qui a littéralement bouleversé notre vision de la course auto sur console. Ce titre fait aujourd'hui figure de référence. Et le réalisme, dieu sait si c'est important, pour un amateur de F1.

Une version 128 bits décevante

Après avoir joué quelques heures au titre de Video System, un constat s'impose : les développeurs de Monaco GP2 ont placé la barre très haut. En fait, F1 World Grand Prix a hérité des défauts de la version N64. La direction est toujours hyper sensible et la force centrifuge de la monoplace est mal restituée. Comme sur N64, on pilote par à-coups, un peu comme si votre F1 n'avait pas de masse. Il est vraiment difficile, dans ces conditions, de trajecter avec précision. Soyons francs, c'est désagréable au possible. Le premier réflexe est donc d'aller faire un petit tour dans le menu des réglages, afin de trouver une solution. Mais rien n'y fait ; même en paramétrant cette foutue sensibilité au minimum ou en jouant sur les appuis aérodynamiques, la direction reste encore trop légère. A ce défaut majeur s'ajoutent tout un tas de petites imperfections bien crispantes. D'abord, l'impression de vitesse en vue cockpit est un peu décevante. On ne retrouve pas les sensations grisantes de Monaco GP2. De même, les vibrations de la F1, plutôt bien restituées sur la version N64, se révèlent nettement moins dynamiques. Globalement, le réalisme y est également moins poussé, notamment en ce qui concerne les pertes d'adhérence (si vous roulez sur l'herbe, la monoplace se déporte légèrement mais ne part pas en sucette) et la gestion des dégâts beaucoup trop tolérante (en mode débutant comme en expert). Côté Intelligence Artificielle, là encore, on assiste à des choses un peu étranges. Si votre F1 se retrouve en travers sur le circuit, les concurrents ne cherchent pas à vous contourner mais continuent sur leur trajectoire et vous poussent ! Bof, bof… En revanche, leurs prises de





Des arrêts aux stands graphiquement très réussis. Pour une fois…





Les pertes d'adhérence sont assez rares. Rien de comparable avec le réalisme de Monaco GP2.



La vue cockpit offre un bon champ de vision. L'un des points positifs de cette « simu' ».



fiche technique

Editeur	Dreamcast
Développeur	Video System
Genre	Simulation de F1
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de circuits	17
Spécial	Compatible Rumble Pack
Existe sur	Rien d'autre

trajectoire demeurent logiques. Pour finir, on peut également s'interroger sur l'absence du mode challenge présent sur la version N64 (ce dernier permettait de participer à une quinzaine de mises en situation inspirées de la saison 98). Du coup, Fl World Grand Prix se limite à un championnat basé sur la saison 98, à des courses simples et à un mode deux joueurs réduit à sa plus simple expression (des duels sans concurrents gérés par le CPU). Pas de mode carrière non plus au programme. Re-bof bof. La capacité d'un GD-Rom est de combien déjà ? Maintenant, il faut reconnaître que, graphiquement, le titre de Video System se défend plutôt bien et supporte largement la comparaison avec son concurrent direct, bien que les monoplaces soient un chouïa moins bien modélisées. Les circuits, eux, regorgent de détails et les textures n'ont pas cet aspect glacial propre aux productions PC. Mais ces quelques qualités justifient-elles pour autant l'achat de F1 World Grand Prix ? La réponse paraît évidente.

Willow





Même après un tel accident, votre monoplace reste intacte ! Pour perdre un aileron, il faut vraiment le faire exprès !



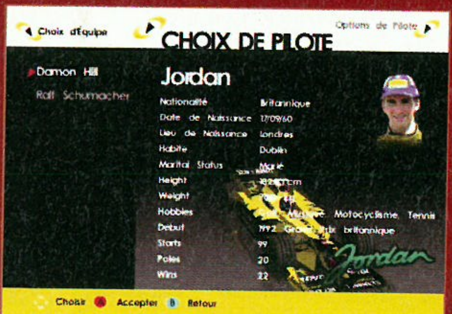
Le mode ralenti est sympa mais il ne prend en compte que le dernier tour. Pas glop...

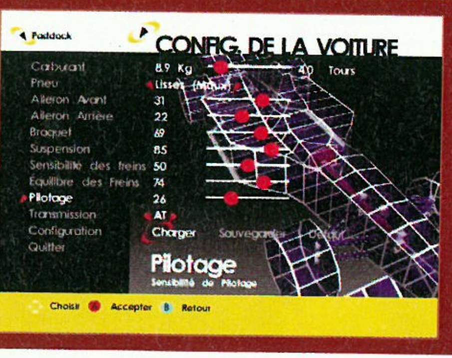
Si les textures sont un poil plus fournies, la modélisation des F1 manque de détails.



Un petit gâchis

A l'instar de la version N64, F1 World Grand Prix propose de nombreux menus d'options qui permettent de configurer le plus confortablement possible les conditions de course. Météo, durée de la course, présence des dommages, paramétrages du degré de réalisme du pilotage, événements de la saison 98, ravitaillements, position sur la grille de départ pour les flemmards... Rien n'a été oublié. Les réglages de la F1 sont également très complets. Vous pourrez agir sur une dizaine de points : appuis aérodynamiques, carburant, pneus, braquet, suspension, direction, répartition du freinage, sensibilité de la direction, transmission, configuration de la boîte de vitesses, sensibilité du freinage. Quel dommage que les sensations de pilotage soient si désagréables, ça fout tout en l'air...





Notes

14 Technique
Le moteur 3D manque parfois de fluidité. Absence quasi-totale de clipping et de bugs.

16 Esthétique
Bien qu'un peu inférieure à celle de Monaco GP2, la réalisation graphique reste d'un excellent niveau.

14 Animation
La sensation de vitesse est moins intense que sur Monaco GP2. Quelques ralentissements à déplorer.

10 Maniabilité
La sensibilité exagérée de la direction et l'absence de force centrifuge rendent le pilotage désagréable.

14 Sons
Les bruits de moteurs sont assez réalistes, les commentaires sobres. En revanche, coupez les musiques !

14 Durée de vie
Le mode scénario de la version N64 a disparu, on se demande bien pourquoi, tiens !

+ Plus
Une belle réalisation graphique. La licence de la FIA.

– Moins
Les sensations de conduite. Où est passé le mode scénario ?

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si vous êtes un gros fan de Formule 1, que vous souhaitez enrichir votre culture personnelle et que vous avez le Ouaib, voici une adresse d'un site dédié particulièrement bien fichu : www.f1-live.com/FR/

Une simulation de F1 très inférieure à Monaco GP2



Lors des ralentis, vous avez la possibilité de choisir parmi plusieurs angles de caméra.

L'avis de Willow

e n'ai pris aucun plaisir à jouer à F1 World Grand Prix Dreamcast. Comme sur la ersion N64, l'absence de force centrifuge et la trop grande sensibilité de la direction rocurent des sensations de pilotage peu agréables. Si vous aimez la F1, allez plutôt oir du côté d'Ubi Soft, vous ne le regretterez pas !

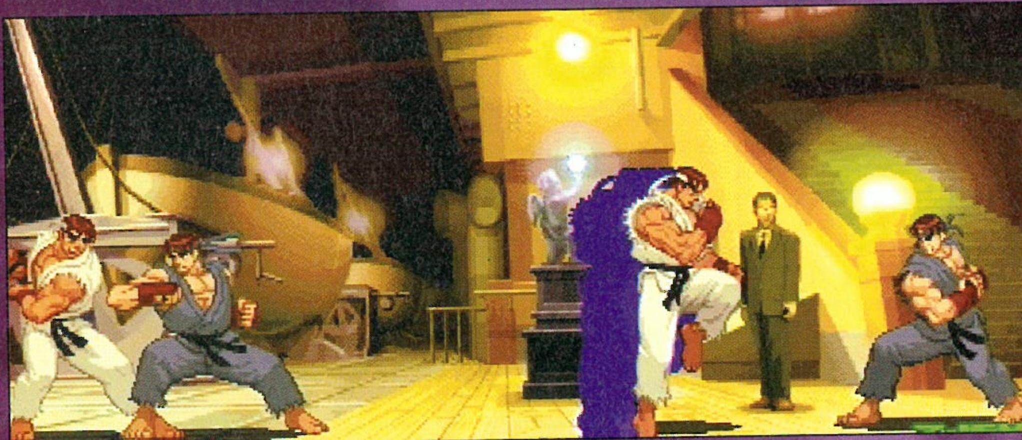
L'avis d'Elwood

Face au bulldozer Monaco GP2 d'Ubi Soft, la licence officielle de F1 World Grand Prix ne pèse pas lourd dans la balance. Malgré des qualités graphiques indéniables (surtout au niveau des textures), la production de Video System pèche par un pilotage trop nerveux, manquant de finesse et de dosage.





Street Fighter Alpha 3



Attention, photo réalisée avec trucage (pour ceux qui se poseraient la question). Dans SF Alpha 3, on peut jouer à trois, certes, mais pas à quatre.

SF Alpha 3 sur PlayStation a fait sensation. Et l'on était en droit de rester béat devant tant de maîtrise. Le même jeu, sur Dreamcast, paraît moins impressionnant même si, avouons-le, il se révèle globalement encore plus réussi...

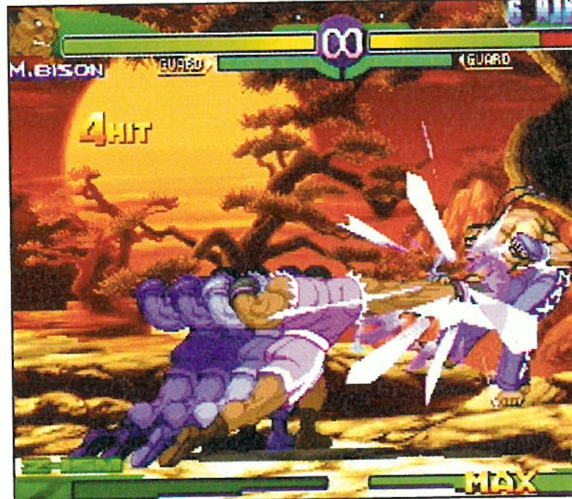
Je pourrais commencer ce test par une phrase du genre : « J'ai toujours été fan de... » ou « Grand amateur de jeux de combat devant l'Eternel... » mais non, je ne le ferai pas. Je vais plutôt vous parler de la recette de euh... la poularde farcie, tiens (trouvée sur le www.marmiton.org). D'un autre côté, je pense que le décalage paraîtra curieux non seulement à vous, cher lecteur, mais également aux personnes qui signent ma fiche de paie en fin de mois. Je vais donc revenir sur des sentiers d'écriture plus conventionnels. Où en étais-je ? Ah oui ! Grand fan depuis toujours de jeux de combat devant l'Eternel...

Options et persos à gogo

La version DC de SF Alpha 3 n'est rien d'autre qu'une version PlayStation quelque peu améliorée. Il n'y a pas de quoi crier au génie si vous voulez mon avis mais, bon, Capcom nous propose une conversion au moins égale au jeu original, en arcade (même mieux, vu qu'il y a plein d'options), alors on ne va pas se plaindre. Seule retenue : les sprites semblent un peu plus petits qu'en arcade. Mais ce n'est pas non plus gênant. Ce point super important étant souligné plus qu'il n'est besoin, passons à la suite. Les différents modes de jeu sont tous ici directe-



Je vois, je vois... Un contre qui va expédier Fei-Long à l'autre bout de l'écran.









Guy est un personnage vif et extrêmement rapide, capable de se propulser au-dessus de son adversaire en un éclair.

fiche technique

Editeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 à 3
Niveau de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continue	Infinies
Nbre d'engins à piloter	On peut jouer à 3 !
Spécial	32
Existe sur	PlayStation

ment sélectionnables (sur PlayStation, il fallait les « délocker » en jouant). Même chose pour les personnages. Ça n'a l'air de rien, comme ça mais c'est appréciable, tout le monde n'ayant pas forcément envie de passer sa vie en World Tour Mode pour atteindre le niveau 27 avec son perso et découvrir plein de secrets. En parlant de persos, signalons qu'ils sont au nombre de 32 et qu'il y en a pour tous les goûts. Entre Karin et ses contres, Zangief et ses chopes, Dhalsim et ses téléportations, Ryu et ses boules d'énergie, Guy et son style aérien, il y a de quoi faire. Pendant des semaines, des mois voire, pour les plus cliniquement atteints, pendant des années.

Trois, c'est bien deux, c'est mieux

Originalité de la version DC : vous pouvez jouer en même temps à trois en mode Dramatic Battle. J'en vois qui écarquillent les yeux en se disant : « génial ! ». Moi, je dis que, franchement, ça n'apporte rien. C'est brouillon et le côté tactique en prend un sacré coup. Maintenant, le mode existe et ça peut être rigolo entre mecs incapables de sortir un dragon punch. Ils sautent dans tous les sens et finissent fatalement par toucher quelque chose... A côté de ça, il y a le World Tour Mode, déjà évoqué précédemment, qui permet d'entraîner votre perso et de sauvegarder ses possibilités nouvellement acquises, afin de vous en servir dans d'autres modes plus tard (bonjour les matchs déséquilibrés contre un adversaire non entraîné) et, surtout, le bon vieux mode versus, en 1 contre 1, seul garant de la longévité d'un jeu lorsqu'on parle de baston... Les personnages possèdent évidemment leurs trois modes de combats X, Z et V-Ism (les coups diffèrent quelque peu, la résistance varie...). Et le jeu, dans son ensemble, reste exceptionnellement bon pour un jeu en 2D. Un titre à réserver aux fans, aux vrais. Inutile de vous le procurer, en revanche, si vous le possédez déjà sur PlayStation.

Chris





Soyons bien d'accord...

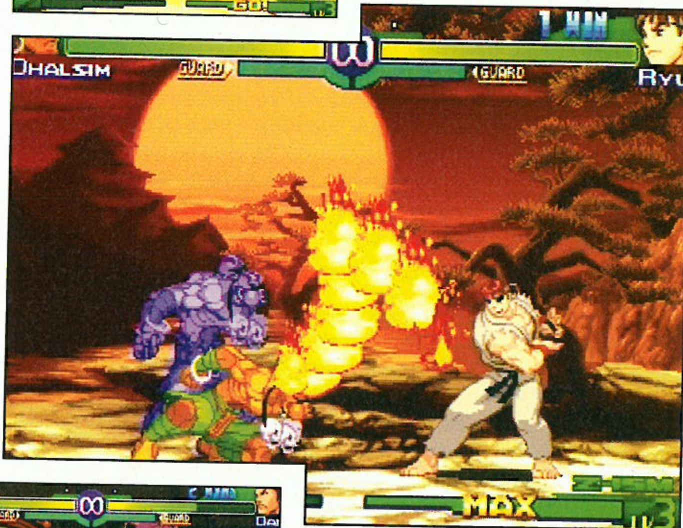
Car oui, j'en vois déjà, là-bas, dans le fond, qui jettent sur ces deux pages un regard dédaigneux, en se disant que depuis SF II sur Super Nintendo, aucun progrès n'a été fait, que Capcom se fout du monde, etc. (NDTSR : merci de songer à moi, Chris). Alors là, moi, je dis non. Que Capcom en profite à mort, là, OK, je ne peux rien dire. Ryu et Ken sont de sacrées vaches à lait, ça, c'est sûr. A côté de ça, les améliorations par rapport aux épisodes d'il y a quelques années sont réellement stupéfiantes. Possibilités d'enchaînement plus nombreuses, système de contres, styles TRES différents selon les personnages, nouveaux modes de jeu et de combat, jouabilité encore améliorée... Je le dis et le répète, SF Alpha 3 reste un des meilleurs épisodes de la série, tous Street Fighter confondus.



Alors, on essaie de passer au travers des Tiger Shot de tonton Sagat ?













Notes

13 Technique
Les jeux en 2D sont passés de mode, mais la DC gère sprites et décors sans problème.

14 Esthétique
Le jeu est coloré et bénéficie d'un souci du détail. Rien de vraiment transcendant.

16 Animation
Des étapes d'animation supplémentaires par rapport à la version PlayStation. C'est fluide.

16 Maniabilité
Le paddle DC de base n'est pas idéal. Le stick est mieux mais il faut s'y habituer.

15 Sons
Les bases « mélodiques » du jeu de baston, avec des sons réussis et des musiques d'ambiance qui ont de la pêche.

18 Durée de vie
Les vrais fans en ont pour quelques mois de combats intensifs, avant de se lasser du jeu.

+ Plus
Plein de persos et de modes différents.
Une richesse de jeu certaine.

– Moins
Paraîtra vieillot pour certains.
Un énième Street Fighter...

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Capcom a toujours développé des jeux de combat en 2D, restant un des maîtres incontestés du genre avec SNK. Avec l'arrivée des consoles nouvelle génération, le passage à la 3D est devenu indispensable. C'est alors que l'on a découvert des titres comme Street Fighter EX + Alpha, Star Gladiator ou encore Rival Schools. Si Capcom continue à développer des titres 2D en essayant de les rendre les plus attrayants possibles, la 3D prend une place de plus en plus importante dans le cœur de la plupart des joueurs. Il va falloir suivre...

Capcom s'attaque à la 2D et ce, avec un talent certain. Mais pour combien de temps encore ?

L'avis de Chris

es Street Fighter restent une valeur sûre. Il faut simplement savoir les choisir. ssez peu fan des « SF versus machin chose », aussi bourrins qu'impressionnants, affectionne ces épisodes de SF à la jouabilité de rêve, qui autorisent des possibilités uasi-infinies. Il faut savoir nourrir sa flamme de joueur...

L'avis de Kendy

Street Fighter Zero 3 reste une valeur sûre même avec l'usure du temps. Pour preuve : il aura fallu que Chris remette le jeu le temps d'un test pour qu'un groupuscule de joueurs vindicatifs se forme. Véritable relique du soft de baston, SFZ3 restera toujours d'actualité. D'autant plus que les temps de chargements s'avèrent inexistants sur cette mouture Dreamcast.





Soul Fighter

Même si nous ne le répéterons jamais assez, c'est vraiment trop bien de se déguiser ! Et puis vous avez de la chance, ce mois-ci, Toka vous offre un magnifique costume de barbare. Bon, mais sans vouloir jouer au lourd, souvenez-vous que l'habit a rarement fait le moine...

Pour une fois, il ne s'agira nullement de simulation bien pointue, mais bien d'arcade pure et dure. Le genre de jeu où réfléchir quatre secondes trois quarts tiendrait presque de la performance. C'est simple, s'essayer à Soul Fighter ne requiert qu'une connaissance de base : savoir tapoter de manière hystérique sur la manette ! Eh oui, les plus perspicaces auront compris que nous allons parler de beat'em all, alias ces défouloirs ludiques où, seul contre un univers impitoaayaaableux, vous ne pouvez réfréner vos pulsions de distributeurs de pains. Ainsi, même si le genre paraît complètement délaissé par une large partie des éditeurs (mais surtout du public !), reste toutefois quelques acharnés qui tentent de perpétuer en 3D la tradition des bons vieux Double Dragon et autre Golden Axe. Grand coutumier du fait, les sympathiques Français de Toka misent à nouveau sur le bourre-pif médiéval. Le temps de trouver 10 francs à faire avaler à ma Dreamcast et je suis à vous. Are you ready ?



Une recette figée

Pour fabriquer un beat'em all, pas la peine de trop se creuser la tête. Tout commence par la traditionnelle sélection du héros. Galerie de stéréotypes, vous découvrirez trois combattants aux styles et armes quelques peu différents. Puis à vous la moisson de coups de latte. Pourtant, rapidement, après les premiers moments d'excitation, on s'habitue à son perso, on fait le tour de la palette de coups mis à votre disposition et puis, finalement, on fonce dans le tas sans finesse. Pire, généralement, on chope une technique particulièrement efficace (je pense, par exemple, aux coups de pied glissés du brave mage Orion) et on ne cesse de la ressortir. Pratique, sans aucun doute, mortellement lassant aussi ! En effet, les 12 niveaux qui vous attendent s'illustrent par une tendance affirmée au gigantisme. Non pas qu'on se perdrait mais, au bout d'une heure à avoir casser du gobelin toujours de la même manière, on commence à s'ennuyer ferme et, accessoirement, à avoir mal au pouce. Rien n'intervient vraiment pour relancer l'intérêt du jeu. « Go, go, go ! » semble s'époumoner pour vous motiver un speaker que je soupçonne être caché comme un fourbe derrière le décor. On aurait préféré que ce soit l'intérêt du jeu qui nous pousse à avancer.

Euh, vous parliez d'aventure ?

Cependant, c'est un fait, Soul Fighter possède des qualités d'ordre esthétique. En effet, le titre propose des environnements, ainsi que des animations vraiment bien foutus (surtout pour ceux qui profiteront du mode d'affichage 60 Hz). Néanmoins, nous aurions juste souhaité que les développeurs se montrent un tantinet plus ambitieux. Techniquement, bravo, rien à redire, de la belle ouvrage, mais cet habillage réussi n'en fait que plus regretter l'absence totale de fond. C'est du beat'em all, O.K., mais pourquoi ne pas profiter des machines de « nouvelle génération » pour étoffer le contenu de ce genre de produits ? Car, en ce qui concerne l'intérêt scénaristique de la quête, la valeur ajoutée au gameplay par rapport à ce qu'on a déjà vu douze milliards de fois, vous savez le petit plus qui rendrait le titre inoubliable, eh bien, on frise malheureusement le néant. Les embranchements n'apportent rien, vu que le jeu vous pousse à exterminer tous les ennemis du niveau avant de pouvoir avancer et, plus rageant encore, les différences entre le mode Arcade et Aventure se comptent sur les doigts d'un manchot ! Soyons clairs, dans un cas, on peut sauvegarder et changer de perso après chaque niveau mais on ne dispose que d'une seule et unique vie pour franchir tous les obstacles de l'aventure, tandis qu'en arcade, c'est rebelote mais sans la possibilité d'intervertir les rôles et avec cinq maigres continues. Vous imaginiez qu'avec l'argent récolté, il serait pos-

fiche technique

Editeur	Piggyback
Développeur	Toka
Genre	Beat'em all
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	12
Spécial	Compatible arcade stick
Existe sur	PC CD-Rom et arcade





Plus le nombre d'ennemis présents à l'écran augmentera, plus les caméras auront tendance à s'emballer.

L'expression de la force brute

Si Soul Fighter ne fait pas dans la dentelle, au moins, grâce à des animations vraiment convaincantes et quelques pirouettes assez bien foutues, le titre en met plein la vue. Cependant, il faudra attendre que votre jauge de combo soit remplie, pour pouvoir déclencher le plus marquant de ces effets et vous prendre, pendant quelques instants, pour un duelliste émérite. Ainsi, lorsque vous serez acculé, hop, par une simple manip', vous balancerez une attaque ultime dans le genre enchaînement bien dévastateur. « Co-co-Combooooo » ! Efficaces et plutôt spectaculaires, ces attaques spéciales vous permettront en tout cas de vous dépêtrer de situations bien mal engagées.



Un habillage superbe pour un titre au gameplay antique et lassant



Le mage s'impose vite comme le perso le plus complet. Son jeu de jambes est sans pareil.





Rencontre avec les hommes-grenouilles dans les marais. Y a pas à dire, on s'amusait bien au Moyen Age.

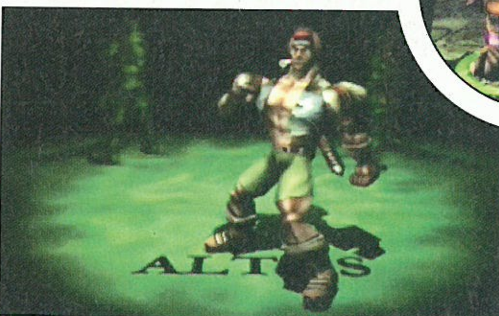
sible d'acheter des armes chez un armurier ? Perdu ! Vous pensiez que votre héros pourrait apprendre de nouvelles habilités au cours de sa quête ? Game Over ! Non, ici on se cantonne à de l'ultra basique. Du « j'avance fièrement avec mon allure de barbare, tout en fracassant tout sur mon passage ». Il s'agit là d'un gameplay d'une autre époque. Enfin, et même si une poignée de nostalgiques accrochera peut-être, en revanche, l'élément impardonnable pour ce genre de titre est l'absence de mode deux joueurs ! D'accord, d'accord, tout cela aurait été difficile à gérer dans un univers 3D avec caméras dynamiques qui font tiep et patatachose et patatbidule... Mais Edouard Roger, joueur lambda, se fout de ces considérations techniques comme de la vie privée de Sim et sera dégoûté de ne pouvoir s'amuser avec ses potes ! La vague d'ennui vous submergera donc rapidement. Trop répétitif, à l'effrayante difficulté et pas convivial pour un sou, Soul Fighter prouve une fois de plus que, faute d'avoir su évoluer, le beat'em all est devenu un genre maudit. Dommage.

Gollum



Si le premier niveau ne devrait pas vous poser trop de problèmes. Par la suite, apprêtez-vous à périr, tant la difficulté grimpera en flèche.





Un choix entre trois héros vous sera proposé au début de l'aventure. Chacun possède, bien évidemment, un style de combat propre.



Notes

15 Technique
Un moteur 3D de qualité permettant d'afficher des textures riches. Des caméras perfectibles !

16 Esthétique
Des personnages pas toujours charismatiques, mais des environnements graphiques superbes.

15 Animation
Des mouvements bien stylés, mais une certaine pesanteur dans les déplacements.

14 Maniabilité
Ultra bourrin et répétitif, il ne vous suffira que d'apprendre à appuyer sur une touche !

16 Sons
La bande son très médiévale confère une bonne ambiance générale. Des bruitages bien pêchus.

11 Durée de vie
12 niveaux bien longs, mais une aventure à la difficulté faussement exagérée et vite lassante.

+ Plus
De superbes environnements. L'idéal pour se défouler un bon coup.

– Moins
La répétitivité de l'action. L'absence du mode 2 joueurs.

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Fans de japanimation, les développeurs de Toka n'en sont pas à leur coup d'essai dans le genre beat'em all. En effet, ces parisiens avaient déjà frappé avec Legend sur Super Nintendo, puis Legend Sword & Blood sur PlayStation. Voici donc l'aboutissement de la série sur Dreamcast... en attendant la PlayStation 2 ?

L'avis de Gollum

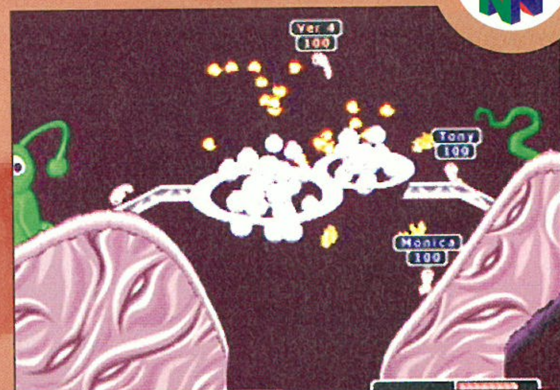
A l'esthétique soigné, Soul Fighter avait attiré mon regard. Pourtant, après avoir répété les mêmes mouvements à s'en déchirer la pulpe du pouce et après s'être heurté à une difficulté excessive, j'ai lâché prise. Trop répétitif et pas novateur, le jeu lasse rapidement. Nous attendons beaucoup mieux de la Dreamcast.

L'avis de RaHaN

Il est loin le temps où je m'éclatais sur un Street of Rage. Si on n'hésitait pas alors à se taper des Golden Axe ou des Double Dragon, 4 fois de suite, il semblerait que la 3D ait porté le coup de grâce à ce genre : Soul Fighter en est la preuve. C'est super beau, ça bouge très bien, mais l'intérêt, même pour les fans, me paraît limité.

Machine **Nintendo 64** Genre **Stratégie**

NINTENDO64



Worms Armageddon

Worms Armageddon mobilisera cette fois-ci les possesseurs de N64 pour de rudes et longues batailles au front ! Impertinences, trahisons, machinations sont au programme.

Sur une planète où l'humanité est devenue anecdotique, de petits vers de terre s'amusent à se faire la guerre en utilisant l'arme la plus destructrice jamais inventée par l'homme : la fourberie ! Car dans Worms Armageddon, même l'artillerie la plus redoutable peut faire l'effet d'un pétard mouillé, si vous n'avez rien dans la cervelle.



En fait, il vous faudra user d'un minimum de savoir-faire stratégique pour espérer remporter le titre de Soldat de l'année. Et puis le très casanier Salman Rushdie l'avait déjà prophétisé : les vers, c'est satanique ! Arf ! Arf ! Arf ! Cela dit en passant, sachez que je suis très fier de ce jeu de mot pourri devenu désormais récurrent, puisque c'est la seconde fois que je le ressors depuis la preview du jeu ! Pour en revenir à nos moutons (explosifs. Hi ! Hi !), le titre sur N64 propose, à peu de choses près, l'équivalent de la mouture PlayStation, avec en prime une Intelligence Artificielle plus audacieuse et téméraire.

On est toujours tout seul au monde

Pour les lecteurs qui auraient raté le coche, je vous rappelle les grandes règles qui régissent l'Art de la guerre dans Worms Armagedon. Les attaques se déroulent en système de tours, dans lesquelles vous devrez mener une action décisive en un temps restreint. Bien entendu, vous ne pourrez user que d'un seul soldat par round, en ayant bien en tête le concept de micro-action et de macro-action. En d'autres termes, les intérêts particuliers contribuent au triomphe des intérêts généraux, lorsque chaque maillon de votre troupe lutte indépendamment avec succès. C'est tout simple, hein ? Sinon vous bénéficierez du même armement que dans la version Play, c'est-à-dire d'une profusion de moyens débiles, pour mener à dessein vos funestes ambitions. On retrouve donc, parmi eux, l'incontournable mouton piégé qui explose sur commande, la taupe minée, le homing-pigeon, la masse d'arme, etc. Bref, tous les ingrédients qui ont fait de WA un titre incontournable sur 32 bits !



Une version N64 personnalisée

L'interface de jeu a changé depuis la version PlayStation : elle s'avère ici plus simple et possède une meilleure arborescence dans les menus. Manifestement, même la prise en main a été retravaillée, puisque les commandes emploient une configuration complètement différente des fonctions principales. Ainsi, le stick analogique vous permettra de faire défiler le décor pour mieux scruter les positions des lombrics dans la carte, alors que les touches C-Gauche et C-Droite s'occuperont de déplacer votre personnage. Quant au bouton L1, il fera apparaître le menu de sélection des armes, tandis que la gâchette servira à utiliser l'une d'entre elles. Autrement, une petite nouveauté a été apportée au titre au point de

fiche technique

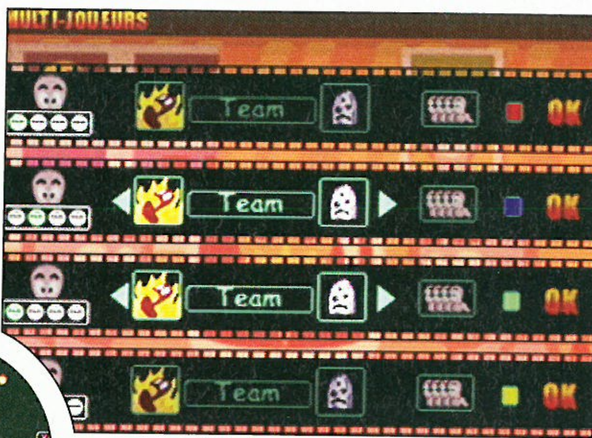
Editeur	Infogrames
Développeur	Team 17
Genre	Stratégie
Nbre de joueurs	1 à 16
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	Des milliards !
Spécial	Nécéssite un esprit retors
Existe sur	PlayStation et PC





Le niveau de flamme qui précède votre tir détermine la puissance de feu de votre arme.

L'airstrike arrose généreusement les troupes ennemies à découvert !



L'interface permet de jouer jusqu'à seize simultanément en faisant tourner la manette.

[...]vue du gameplay. En effet, vos armes laisseront désormais une petite traînée de flammes qui brûlera le fondement de vos ennemis et accroîtra de même l'étendue de leurs dégâts ! Plutôt sympathique comme idée ! De plus, si sur 32 bits l'Intelligence Artificielle du soft n'était pas au top, ici, en revanche, l'ordinateur investira tous ses processeurs pour vous anéantir ! Fini donc les fausses erreurs pour faire humain et bonjour la débandade ! C'est la raison pour laquelle, si vous possédez une N64 et que le Malin vous habite, WA constitue une gymnastique exceptionnelle pour vous complaire dans la machination !

Kendy



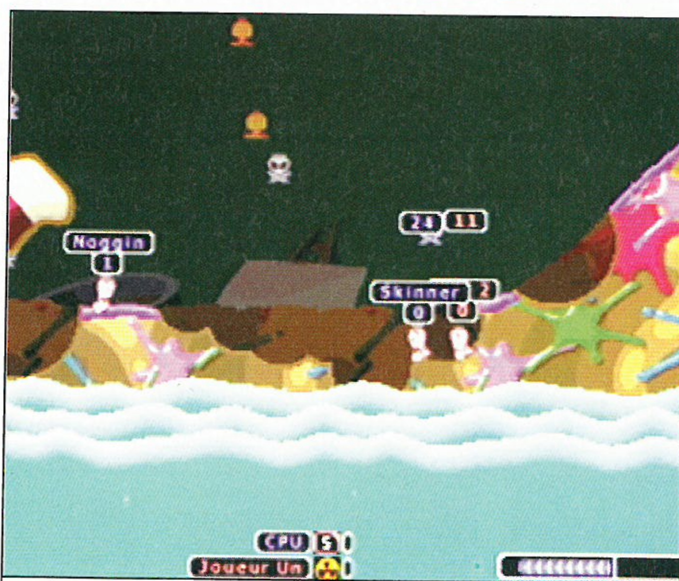
Maggie utilise son bazooka sur le pauvre ver.

Les vers les plus violents de la galaxie sont ici !

Une équipe gagnante

A mon sens, tout l'intérêt du jeu réside dans cette option qui vous permet de renommer vos soldats. Car il s'avère amusant de jouer avec des noms débiles ou de créer des équipes classées par thèmes. Par exemple, j'ai formé le team des politiciens avec Rob' Hue et Arlette, mais, bien évidement, libre à vous de constituer les éléments de votre équipe gagnante !





Les petites têtes de mort qui descendent en arrière plan vous signalent que le temps est écoulé et que vos points de vie ont chuté à 1 !

Notes

10 Technique
Pas de révolution technologique en perspective : c'est de la 2D banale !

15 Esthétique
C'est très cartoon et plutôt très zoli. Les graphismes font penser à ceux d'un jeu mignon pour les ch'tout-petits !

10 Animation
Ne vous attendez pas à de la motion capture, les vers rampent et jouissent d'animations « deux étapes ».

16 Maniabilité
La configuration des touches ne favorise pas l'utilisation du Ninja Rope mais on s'en accommode !

17 Sons
Les vers s'insultent avec beaucoup de classe et les musiques invitent aux conflits.

17 Durée de vie
Seule la robustesse de votre mental pourra déterminer la durée de vie du soft en mode multi-joueurs !

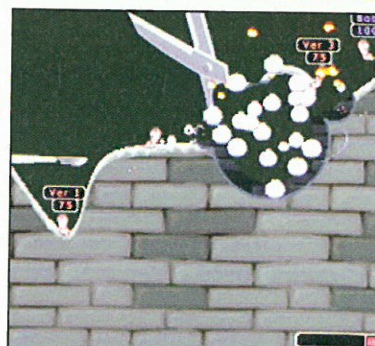
+ Plus
Un jeu inépuisable à plusieurs. Une I.A. améliorée.

– Moins
Des graphismes flous. Techniquement quelconque.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Team 17 n'a pas développé un grand nombre de jeux hétéroclites puisqu'il s'est cantonné à ne produire principalement que des dérivés de Worms. On retrouve, entre autres, The Full Wormage sur PC, qui compile toute la série du soft fétiche, Worms Pinball sur Play qui est un flipper réaliste et un curieux titre intitulé Night Long.



L'avis de Kendy

[M]algré des graphismes fumés façon bacon au brouillard N64, le jeu n'a rien perdu de [so]n efficacité ! Bien au contraire, il jouit d'une meilleure I.A. que la version Play et une interface plus pratique. Captivant seul et carrément dément à plusieurs, [W]orms Armageddon fera pousser des cornes sur votre crâne !

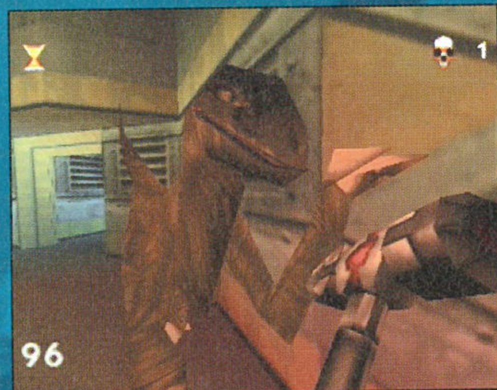
L'avis de Trazom

La version N64 de Worms Armageddon donne toujours autant envie de se trucider les uns les autres par vers interposés ! Une version quelque peu améliorée comparée au titre sur PS et qui fera de vous un Machiavel en puissance. Dans le domaine du jeu à plusieurs, il a sa place au Panthéon !

Machine **Nintendo 64** Genre **Shoot multi-joueurs**

Turok Rage Wars





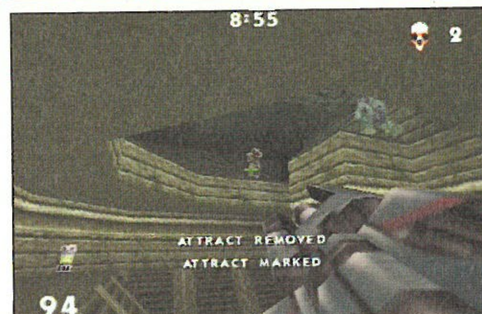
Acclaim a du courage. Sortir un First Person Shooter orienté multi-joueurs sur N64 est une idée nouvelle et le challenge était élevé. Le résultat se révèle mitigé, mais nous ne pouvons que saluer l'initiative.

Tous les possesseurs de N64 connaissent désormais Turok et son moteur. En effet, il fut l'un des premiers jeux de la machine et aussi l'une des premières claques techniques de l'époque. Le deuxième volet, Seeds of Evil, renouvela l'exploit en étant un des premiers à proposer une haute résolution aussi réussie grâce au Ram Pak. Ce troisième titre de la série prend un parti risqué et original : proposer aux joueurs de découvrir les sensations multi-joueurs dont ne peuvent plus se passer leurs collègues sur PC. Le challenge est d'autant plus difficile que, sur PC, avec Internet et les réseaux locaux, le plaisir est plus facilement au rendez-vous, alors que, sur N64, il est impossible de s'amuser à plusieurs sans splitter l'écran. Au final, le résultat s'avère mitigé.



Le principe

Pour le joueur solo, le challenge est simple. Avec trois personnages accessibles au début, il lui faudra accomplir une longue série d'épreuves face à des bots (des personnages joués par la machine), pour collecter armes, bonus et nouveaux personnages. Les circuits à suivre sont peu différents d'un perso à l'autre, mais il est nécessaire de les compléter avec tous. Ces « Trials » sont donc des passages obligés pour profiter pleinement de ce que propose le jeu. Toutefois, il s'avère difficile d'en enchaîner plus de 3 à la suite, tant l'action est répétitive, malgré les différents types d'épreuves. Deathmatch, Capture the Flag, Frag Tag ou Teamplay s'alternent, sans offrir de réelle motivation au joueur solo. Celui-ci préférera vite se lancer dans des parties contre 2 ou 3 bots, simulant un jeu multi-joueurs. Cependant, même en sélectionnant 3 bots de niveau difficile, le tout avec une difficulté de vétéran, on finit vite par s'ennuyer ferme, tant ces derniers manquent de répondant. Quand on a goûté à leurs équivalents PC, mortels et malins, inutile d'espérer ici avoir l'impression de jouer contre des humains. Mais il ne fait aucun doute que, pour les novices, ils se révéleront suffisants. D'autre part, la maniabilité de Turok Style semble poser des problèmes à de nombreux joueurs. Personnellement, pour avoir testé les deux autres opus, j'ai eu tout loisir de m'y habituer. Heureusement, plusieurs types de contrôles sont permis et on peut également régler la sensibilité du stick analogique pour la visée. Mais, une fois de plus, on est loin du confort qu'offre une souris. Bref, ce n'est pas en solo que le joueur sera comblé. Normal, a priori, puisque Rage Wars est prévu pour être joué à plusieurs. Là encore, le bât blesse.

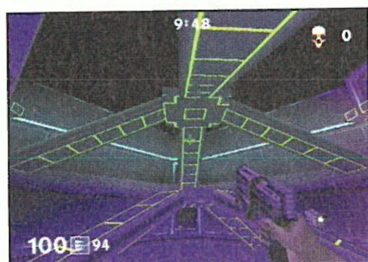


Les secondes utilisations sont un plus agréable, mais pas toujours évident à utiliser.

Un gros « bof »

Jouer à plusieurs sur ce type de jeu et sur console est une idée attirante mais qui relève finalement de la gageure. En effet, pour se marrer, il faut être nombreux, disons à 4. Du coup, chaque joueur dispose d'un quart d'écran, ce qui complique la visée surtout si vous n'avez pas un téléviseur 80 cm. Mais si, voyons, vous AVEZ un téléviseur de 80 cm, comme nous tous à la rédac et vous avez aussi l'habitude du contrôle à la Turok. Vous êtes donc le sujet test idéal pour évaluer le fun véritable des modes de jeu proposés. Le classique Deathmatch (chacun pour sa peau, le plus de frags, c'est-à-dire de tués, remporte la victoire), reste somme toute assez drôle. Mais il était déjà présent dans Turok 2. Sa variante en équipe, le Teamplay, pourra se révéler plus amusante. Le Frag Tag, quant à lui, ressemble au jeu du chat. Un joueur est transformé en poulet ou en singe, incapable de se défendre, et doit vite trouver une borne pour récupérer sa forme normale et refiler le virus à un autre. Pendant ce temps, tous les autres joueurs

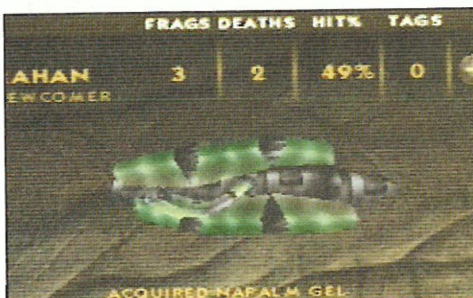






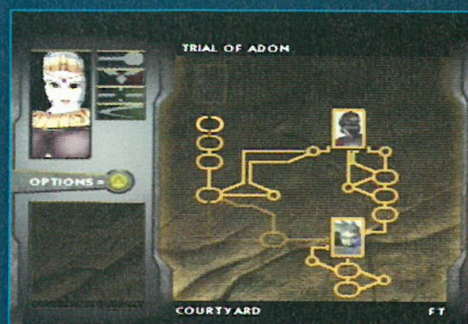
fiche technique

Editeur	Acclaim
Développeur	Acclaim Studios
Genre	Shoot multi-joueurs
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	17
Spécial	Compatible Ram Pak
Existe sur	Rien d'autre



Vous venez de gagner le napalm gel, arme assez marrante qui projette des projectiles adhésifs et explosifs...

Les modes de jeu



En solo, le mode Trial permet de collecter armes et nouveaux personnages. Les parcours sont assez longs.



Dans ce mode, vous aurez des boss à affronter. Chacun avec des caractéristiques particulières et un nombre de vies limité.

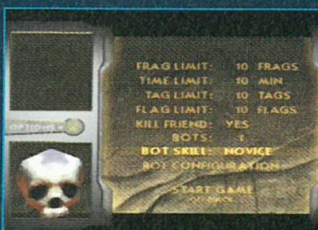
Une tentative risquée pour un résultat mitigé



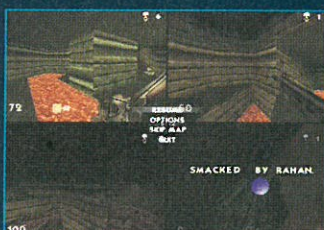
Quel que soit le mode choisi, vous ne ramasserez pas vos armes principales dans les arènes, mais les sélectionnerez à l'avance. Bof !


Il est possible de jouer les trials à 2, mais le challenge reste le même et les 2 joueurs sont opposés.


Le mode Tag the Monkey reste le moins réussi. Courir après un truc tout petit et rapide se révèle très vite lassant.



Il est évidemment possible de se configurer une partie solo contre des bots, quel que soit le mode choisi.



Ce qui reste le plus fun : le bon vieux Deathmatch à quatre joueurs...

doivent exploser le poulet ou le singe. Le vainqueur est celui qui remporte le plus de « tags ». Une idée amusante. Toutefois, n'oublions pas qu'un poulet ou un ouistiti, ce n'est pas bien épais, d'où une plus grande difficulté encore à viser pendant qu'ils cavalent vers la borne salvatrice. Du coup, le jeu s'éternise. Reste le Capture the flag, ou capture de drapeau. Comme son nom l'indique, il faut s'emparer du drapeau, puis le ramener à un point donné de l'arène. Mais vu sa taille assez réduite, l'aller retour drapeau-point de dépôt se fait assez vite, donnant clairement l'avantage à ceux qui marquent le premier point, surtout en équipe où il suffit de garder ces deux points de la map efficacement pour annihiler tout espoir de remontée chez l'adversaire...

Osé, mais pas gagné

Bien entendu, il faut tout de même saluer l'initiative. Mais pas forcément y adhérer, car même en ajoutant les nombreuses armes, les bonus divers, les vagues possibilités de snipe, la double utilisation des armes, Turok Rage Wars a bien trop de défauts. Les arènes ne sont pas extraordinaires, autant graphiquement qu'au niveau du design. Quel que soit le mode de jeu, on tombe dans le bourrinage sans saveur et aucune tactique ne peut espérer relever le niveau du jeu. Le constat paraît accablant, en effet, mais, à défaut, les amateurs apprécieront tout de même. Il faut juste garder à l'esprit que vous ne risquez pas, même si vous faites partie de la catégorie susnommée, de jouer des heures durant. Conclusion : vivement le jeu sur Internet avec les consoles nouvelle génération !

RaHaN


... ou en équipe, qu'il vaudrait mieux constituer avec le souci de l'équilibre, bien sûr.


Le Capture the flag n'est pas beaucoup plus intéressant que le mode Frag Tag. Ici, c'est le joueur en haut à droite qui s'en est emparé.

Notes

16 Technique — Le Turok Engine, toujours très bon, mais un peu sous-exploité, cette fois.

12 Esthétique — Les arènes vont de l'horriblement laid au sympatoche. Les persos sont ceux du 2e opus.

14 Animation — La fluidité est là, mais c'est un peu lent. Les personnages font patineurs sur glace.

16 Maniabilité — Le truc, c'est de trouver la bonne sensibilité pour une visée optimum.

13 Sons — Les bruitages des armes sont toujours aussi bons, les musiques moins prenantes.

17 Durée de vie — En solo, collecter tous les personnages prendra du temps. A plusieurs, elle est infinie.

+ Plus — Le premier shoot orienté multi-joueurs. Toujours l'excellente gestion du Ram Pak.

– Moins — Grosse télé recommandée. Un mode solo ultra répétitif.

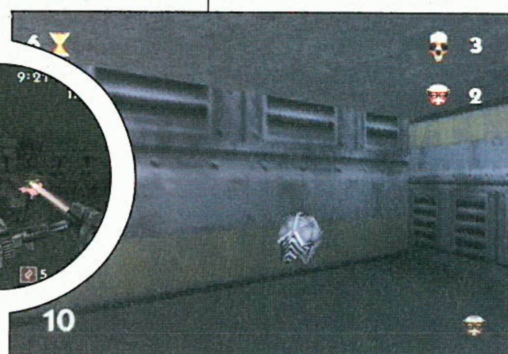
5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Si vous n'avez pas encore goûté à Turok 2, allez-y. Ce qu'il propose en multi-joueurs est moins varié que Rage Wars mais du même niveau et, au moins, il vous restera l'excellent mode solo.

Certaines armes bonus, réchappées des Turok précédents, ne peuvent être collectées que sur le terrain, comme le Cerebral Bore.





L'avis de RaHaN

Mouais. On a beau adorer le genre, être indulgent et compréhensif, Turok Rage Wars ne restera qu'une tentative courageuse mais infructueuse. C'est dommage, car l'idée était excellente, mais le pari probablement perdu d'avance. Un titre qui ne reste que très moyen, à moins d'être en manque de jeu multi-joueurs.

L'avis de T.S.R.

Faire un jeu dédié multi-joueurs, est une excellente idée. Mais la N64 se prête-t-elle vraiment à ce genre d'exercice ? Ne fallait-il pas plutôt compter avec la Dreamcast et Internet ? Et le Doom-like n'est, à mon sens, pas le meilleur genre pour la manette N64. Il faut plus de chance que d'esprit tactique pour s'en tirer.

Machine **Nintendo 64** Genre **Stratégie temps réel**

Starcraft 64



Je le laissais sous-entendre, après le test de Command & Conquer, Starcraft offre bien plus que ce premier titre de stratégie temps réel. Le meilleur du genre sur N64 !

Command & Conquer était réussi. Mais cela restait du Command & Conquer. Starcraft, quant à lui, frise la perfection, si l'on considère les capacités d'une N64. Les développeurs de cette version (Mass Media) sont parvenus à contourner tous les problèmes, pour donner enfin au genre ses lettres de noblesse sur cette console. Pour ceux qui l'ignorent, Starcraft est un titre issu du monde PC où il a fait ce qu'il convient d'appeler un carton monumental. Car dans un Command & Conquer ou dans le fameux Warcraft, à part quelques unités et un graphisme différents, les deux camps opposés se battaient sur le même principe. Les possesseurs de N64 vont enfin pouvoir découvrir ce qui a fait le succès de Starcraft : les Terrans et leur technologie, les insectoïdes Zergs et les psy Protoss.

Chacun son style

Starcraft reste avant tout un soft de stratégie temps réel. Il vous faudra donc accumuler des ressources (gaz vespene et minéraux), construire des bâtiments, rechercher des up-grades, fabriquer des unités et massacrer vos adversaires. Mais à chaque race ses particularités. Les Terrans sont ceux avec qui vous commencerez, si vous suivez la courbe d'apprentissage du jeu. C'est la race classique par excellence, qui évolue comme dans un C&C. Mais elle a quelques particularités très intéressantes, à commencer par ses bâtiments. En cas de danger, le joueur peut les faire décoller et les envoyer à un autre point de la carte. Ils ont aussi accès à l'arme atomique (toujours efficace) ou encore au camouflage qui rend certaines unités invisibles. Enfin, ce sont les seuls qui peuvent réparer ou soigner les leurs. Viennent ensuite les terribles Zergs. Cette race à la conscience commune rappelle fortement l'alien de Ridley Scott. Son principe de base est centré sur la mutation. Ses bâtiments sont, en fait, des ouvriers qui ont été mutés, et alors que les Terrans ont besoin de dépôts pour entretenir leurs troupes (il faut construire des dépôts pour augmenter son nombre maximum d'unités), ce rôle est rempli par les Overlords, qui centralisent les ordres reçus du cerveau commun à la race. Ils servent aussi de transport de troupes ou de détecteurs. Les Zergs ont la capacité de s'enterrer et de cicatriser leurs blessures. Ce sont également des maîtres du parasitage, pouvant ainsi corrompre les centres Terrans et les utiliser pour créer des marines corrompus. Pour finir, les Protoss sont tout aussi atypiques. Leur pouvoir réside dans les pylônes de cristal qui décuplent leurs capacités psychiques. Ils ne construisent pas sur place : ils téléportent unités et bâtiments de leur monde d'origine, Aiur. Ainsi, un seul ouvrier suffit pour développer toute une base : il

Lorsque les Zergs donnent l'assaut, vague après vague, les pertes sont nombreuses.











Vous ne pouvez construire des extracteurs de gaz que directement sur les gisements. Ceux-ci vous sont indiqués en transparence.



Enorme avantage des Protoss : la possibilité de faire construire plusieurs bâtiments avec un seul drone.



fiche technique

Editeur	Blizzard
Développeur	Mass Media
Genre	Stratégie temps réel
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre de races jouables	3
Spécial	Compatible Ram Pak
Existe sur	PC CD-rom

indique le point de sortie de la téléportation, puis peut passer à une autre tâche alors que le voyage s'effectue. De plus, certaines de leurs unités, chères mais puissantes, ont des capacités psychiques redoutables sur les adversaires non mécaniques : tempêtes psy, hallucinations voire possession, pouvoir qui permet virtuellement aux Protoss de développer n'importe quel bâtiment ou unité de leurs adversaires. Par ailleurs, ils sont protégés par un bouclier psy qu'ils peuvent régénérer.

Un titre excellent

Comme vous le voyez, les trois races de Starcraft sont très différentes. Mais elles restent équilibrées. Aucune n'est plus forte que les deux autres. Voilà pour le jeu en lui-même, passons à cette version N64. Parfaitement réussie, elle intègre le jeu de base et son add-on Broodwar, soit un total de six campagnes excellentes. La réalisation est impeccable, on peut sauver sa partie quand on veut et les développeurs ont même inclus dans la cartouche une base de données sur les bâtiments et unités des trois races. La gestion à la manette n'aurait pu être meilleure, intégrant toutes les fonctions de la version PC (groupes d'unités, mise en mémoire de partie de la carte pour un accès rapide...). On peut aller jusqu'à dire que Starcraft est probablement le meilleur jeu du genre toutes consoles confondues. Voilà qui risque de faire taire les mauvaises langues !

RaHaN





Le Carrier (Protoss) : Equivalent du Cruiser Terran. Transporte une dizaine de mini-fighters ultra rapides.



Le Dark Archon (Protoss) : Peut prendre possession des unités ennemies, les paralyser ou renvoyer leurs dommages. Aucune attaque.

Quelques unités

Avec l'add-on BroodWars, le nombre d'unités commence à être intéressant. En voici quelques-unes, toutes races confondues :



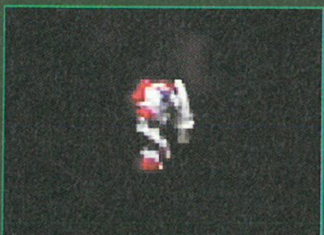
La Queen (Zerg) : Parasite les unités ennemies, qui servent alors d'espions. Tue d'un coup, en créant des mini-soldats avec le corps de la victime.



Le Lurker (Zerg) : Défense au sol mobile. Une fois enterré, devient indétectable et attaque tout ce qui passe à proximité avec force.



Le Guardian (Zerg) : Unité air-sol à la portée supérieure à tous les types de défense sol-air. Destructeur massif de bases ennemies.



Le Medic (Terran) : Soigne automatiquement toute unité non mécanique de son régiment.



Le Char (Terran) : Ici, en mode Siege. Dans ce mode, il ne peut pas bouger, mais détient une portée et une puissance de tir pouvant raser une base.



Le Wraith (Terran) : Unité aérienne capable de se rendre invisible. Rapide, assez puissant et indétectable sans précautions à cet effet.



Le Battle Cruiser (Terran) : Unité aérienne surpuissante. Deux de ses tirs de proton détruisent un bâtiment.



Le Dark Templar (Protoss) : Unité invisible. Assassin Protoss n'attaque qu'au corps à corps, mais avec une puissance de frappe significative.



L'Arbiter (Protoss) : Unité spéciale aérienne. Rend indétectables les unités qui se trouvent au-dessous, peut également en téléporter.

Notes

16 Technique
Compte tenu de la machine et du support, ils s'en sont parfaitement sortis.

17 Esthétique
La faible résolution fait perdre un peu de la beauté des unités, mais le style est toujours là.

16 Animation
Ça bouge très bien et ça rame très peu, pourvu que vous ayez le Ram Pak.

16 Maniabilité
Là encore, chapeau ! On retrouve toutes les fonctions de la version PC et l'ensemble est très maniable.

18 Sons
Le point le plus réussi, si l'on prend en compte la qualité des musiques et des bruitages pour une cartouche.

19 Durée de vie
Avec 6 campagnes, le mode 2 joueurs et des scénarios très difficiles, vous avez de quoi faire !

+ Plus
L'intégration de l'add-on Brood Wars.
Une réalisation et une interface très réussies.

– Moins
La basse résolution en solo avec le Ram Pak.
L'absence de mode Skirmish.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Starcraft arrive après Command & Conquer sur N64. Un peu d'originalité dans le monde sans pitié de la plate-forme 3D ! L'occasion pour la Nintendo 64 de partir à l'assaut d'un nouveau public, peut-être plus âgé, ou d'apprendre aux plus jeunes les joies de la stratégie. Nintendo prouve de bien belle manière que sa console se prête à toutes sortes de productions.



L'avis de RaHaN

Riche, intéressant et assez long, Starcraft 64 s'impose sans difficultés comme le meilleur soft de stratégie temps réel sur N64, et probablement sur console. Une interface extra, une réalisation avantageuse et surtout un design excellent servent cette adaptation au mieux. Une réussite presque sans défaut.

L'avis de Trazom

Fans de stratégie temps réel, vous voilà comblés ! Après le plutôt pas mal Command & Conquer, Starcraft s'avère largement plus complet et plus riche. Une interface de premier ordre, des campagnes en nombre et bien conçues, un mode 2 joueurs intéressant... Bref, un titre d'un genre nouveau, qui ravira les amateurs sur N64 !



Rocket : Robot on Wheels





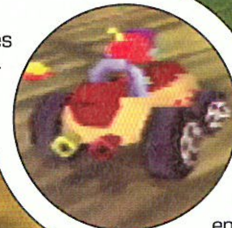
Après Tonic Trouble et Rayman 2, Ubi Soft mise une nouvelle fois sur le Mario-like. Autant être réaliste, Rocket a beau être un bon titre, commercialement, il va avoir du mal à s'imposer.

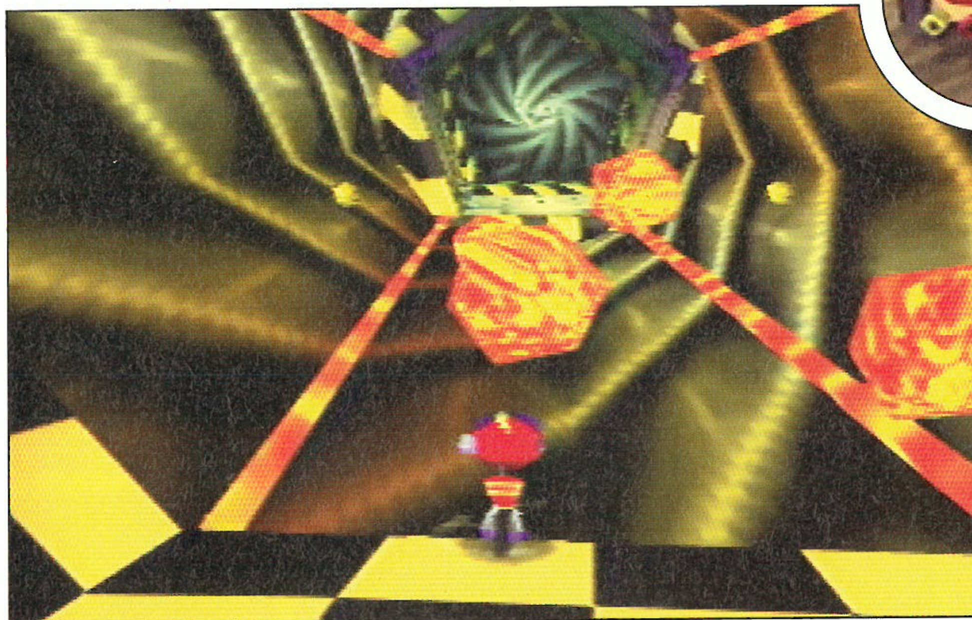
La première fois qu'on voit Rocket tourner, on ne peut s'empêcher de penser à Starshot, le sympathique Mario-like d'Infogrames. Comme dans le titre de l'éditeur lyonnais, l'action a pour cadre un parc d'attractions. L'univers est farfelu à souhait et les graphismes sont globalement dans le même ton (univers super mignon, angle de vue assez large, profusion de couleurs vives). Bref, comme ça, de prime abord, rien ne différencie Rocket des autres Mario-like pullulant sur cette bécane. Le scénario ultra classique n'est pas là non plus pour nous faire espérer quelque chose de foncièrement nouveau : vous incarnez un petit robot-clown monté sur une roue à qui l'on a confié, durant toute une nuit, la surveillance du parc, des jetons et des deux mascottes, Whoopie (un phoque bleu) et Jojo (un clone de Crash Bandicoot légèrement psychotique). Manque de bol, pendant la nuit, Jojo pète un câble, kidnappe Whoopie et décide de foutre la zone dans le parc ! Votre tâche consiste alors à remettre toutes les attractions en état et à récupérer les billets.



Original et varié

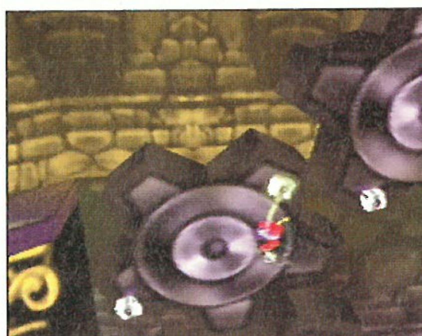
Malgré toutes ces ressemblances et ces poncifs scénaristiques, ce titre, développé par des anciens de chez Microsoft, dispose d'une vraie personnalité. Sucker Punch (c'est le nom du studio) a, en effet, su éviter ce qui avait déjà été fait, en donnant une touche d'originalité au gameplay de son produit. Les niveaux ne se contentent pas d'un enchaînement de plates-formes destiné à assouvir les réflexes les plus basiques (sauter - s'accrocher - courir - éviter). Rocket laisse, en effet, la part belle aux puzzles et aux mini-épreuves. Par exemple, dans un niveau, pour obtenir un billet, vous devrez construire une montagne russe en respectant un certain nombre d'instructions, dans un autre, il s'agira de repeindre les éléments du décor avec les couleurs adéquates ou bien de trouver un véhicule qui vous permettra ensuite de disputer une course et ainsi de gagner de précieux bonus. L'interaction avec les décors est d'autre part assez





fiche technique

Editeur	Ubi Soft
Développeur	Sucker Punch
Genre	Mario-like
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continue	Sauvegardes
Nbre de mondes	7
Spécial	N'utilise pas le Rumble Pak
Existe sur	Rien d'autre





Dans le premier monde, pour obtenir un ticket, il faudra créer une montagne russe. Un puzzle original.

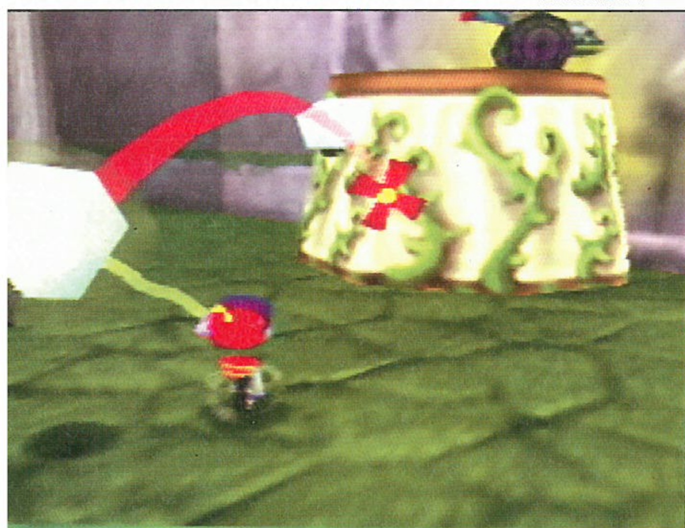
poussée. Grâce à son rayon tracteur, votre petit robot peut attraper de nombreux objets, les déplacer et les balancer à un endroit précis. Ce dernier sert également de grappin pour les passages un peu difficiles. Bref, Rocket regorge de petites trouvailles qui confèrent à l'action une profondeur assez inhabituelle. Globalement, le titre de Sucker Punch est donc une agréable surprise, d'autant que, techniquement, Rocket n'a pas grand-chose à se reprocher : la 3D est d'un niveau très correct, pour un titre qui n'exploite pas le Ram-Pak (textures nettes et variées, pas d'effet de brouillard), le moteur de jeu demeure relativement fluide et l'architecture des niveaux parfois déjantée est plutôt intéressante. Mais nous avons toujours des critiques à émettre : il arrive qu'on ne puisse pas recadrer correctement la caméra à certains endroits. En règle générale, cela se produit lors de passages de plates-formes un peu prise de tête mais, bon, on s'adapte. Enfin, Rocket ne résistera pas longtemps aux acharnés de la manette, le jeu étant principalement destiné aux plus jeunes d'entre-vous. Reste à savoir maintenant si les petits seront prêts à accueillir cet énième Mario-like, car malgré ses indéniables qualités, la présence de Rayman 2 et Donkey Kong 64 risque fort de compromettre la carrière de Rocket. Question de popularité.

Willow



Globalement, le rendu graphique est plutôt agréable, pourtant Rocket ne gère pas le Ram Pak.

Un exemple de puzzle débile : à l'aide de votre rayon tracteur, vous devrez scotcher des moutons sur des ronces afin de former un escalier !



Dégommer des chats, jouer au morpion avec une poule, tous les prétextes sont bons pour gagner des bonus !





Les véhicules

Les développeurs de Sucker Punch ont joué à fond la carte de la variété. Votre petit robot a, en effet, la possibilité d'utiliser un grand nombre de moyens de locomotion afin de résoudre certains puzzles et donc avoir accès à d'autres zones. Buggy, dauphin cybernétique, soucoupe volante, engins manutentionnaires, tapis volant, etc. Evidemment, pour pouvoir piloter ces véhicules, vous devrez nécessairement récupérer un nombre défini de jetons. Sympa.

Notes

15 Technique
Un bon moteur 3D suffisamment fluide et une absence quasi totale de bugs. Du bon boulot.

15 Esthétique
Des couleurs vives, un univers proche de celui de Starshot et de jolies textures... sans Ram Pak !

15 Animation
Les déplacements de Rocket sont fluides et le moteur 3D ne souffre d'aucune saccade.

15 Maniabilité
Il faut s'habituer à l'inertie du robot. Parfois la caméra coince et rend certains passages difficiles.

14 Sons
Des bruitages cartoon et des musiques sans grand intérêt mélodique. On a connu mieux.

15 Durée de vie
Les niveaux sont variés, les puzzles originaux mais le jeu est tout de même un peu facile.

+ Plus
Un gameplay original, des mini-jeux. De jolis graphismes même sans Ram Pak !

– Moins
Un peu facile quand même. Il y a Rayman 2 et Donkey Kong 64...

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Avant de créer leur studio de développement, en 1997, les fondateurs de Sucker Punch travaillaient pour Microsoft, sur des logiciels de bureautique comme Word ou encore Excel. Rocket est leur premier jeu vidéo. Pour en savoir plus : www.suckerpunch.com

L'avis de Willow

Rocket mérite largement sa place dans la jungle des Mario-like, en dépit de son faible niveau de difficulté. Les niveaux sont variés et les nombreux puzzles apportent un peu d'originalité à un genre aujourd'hui surexploité. Malheureusement, le titre de Sucker Punch ne sort peut-être pas au meilleur moment. Dommage...

L'avis de RaHaN

Un bon p'tit jeu, ce Rocket. Des originalités comme le rayon tracteur, de la variété avec toutes sortes de petites quêtes, une réalisation très réussie, même sans Ram Pak, une ambiance enfantine agréable et humoristique par endroits, bref, un titre qui, sans égaler le magnifique Rayman 2, vous promet quelques heures de jeu agréables.

Machine **Nintendo 64** Genre **Simulation de foot américain**

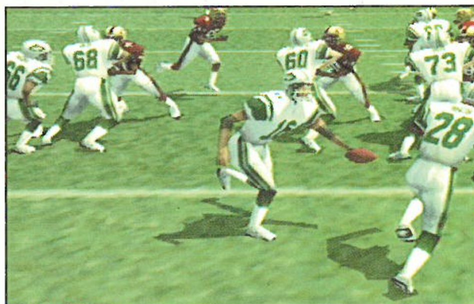


NFL Quarterback Club 2000

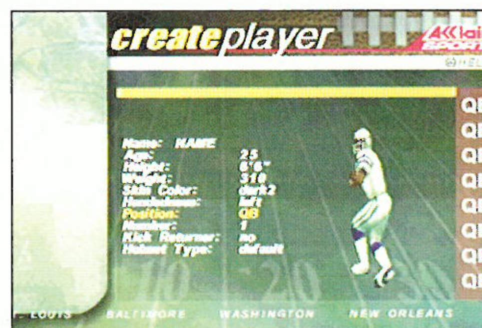
Malgré quelques petits défauts, Iguana et Acclaim signent la simulation de sport la plus spectaculaire et la plus réaliste de la N64. Le problème, c'est qu'il s'agit de football américain !

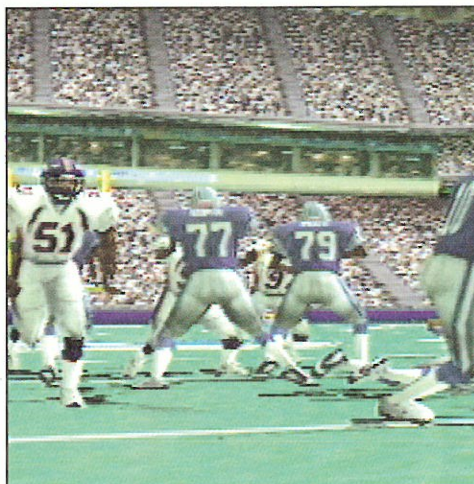
Depuis environ deux ans, Acclaim fait partie du cercle très fermé des éditeurs sachant exploiter les capacités (bien) cachées de la N64... au même titre que Rare et Nintendo. Bien sûr, l'éditeur américain, plutôt réputé pour ses séries de nanares ludiques, doit cette situation aux talentueux développeurs d'Iguana mais, tout de même, quelle belle référence, quelle belle revanche. Enfin, tout ça pour dire que cette édition 2000 de NFL Quarterback Club est, au même titre que les épisodes précédents, une production sacrément impressionnante. Visuellement, encore une fois, tout le monde s'est pris une grosse baffe. Cette année, la super nouveauté c'est la compatibilité avec le Ram Pak. Ce « petit plus » confère à la 3D un aspect photo-réaliste saisissant ! Rappelons au passage que NFL Quarterback Club 99 fonctionnait sans Ram Pak et offrait déjà une définition graphique équivalente à celle de Turok 2 ! Cette fois, on atteint véritablement des sommets, à tel point que les gens qui passaient dans la salle des tests ont cru un instant que le jeu tournait sur Dreamcast ! On a rarement vu une telle précision esthétique sur la machine de Nintendo. Le visage des joueurs, les ombres portées, les textures des maillots, le rendu de la pelouse, la modélisation des stades... Raaahhhhh ! Dieu que c'est beau ! Une vraie tuerie ! Bon, ça c'était pour la première baffe. On a pris une autre claque juste après le snap, en d'autres termes, juste après que le quarterback ait reçu le ballon dans les pognes. Depuis la précédente mouture, les mouvements, les attitudes des joueurs ont considérablement gagné en réalisme et en variété. Le moindre changement de direction, le moindre appui est un régal pour les yeux et le tout est « motion-blendé » avec talent. La vitesse des déplacements a également été revue à la hausse.

Les réceptions demandent énormément de pratique. Ça tombe bien, le mode entraînement est bien conçu !



Les subtilités de jeu sont nettement plus poussées que dans un Madden. Ici, une feinte de passe. La classe...

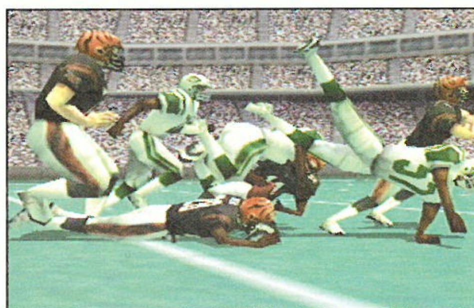




Le rendu avec Ram Pak est tout simplement criant de réalisme.

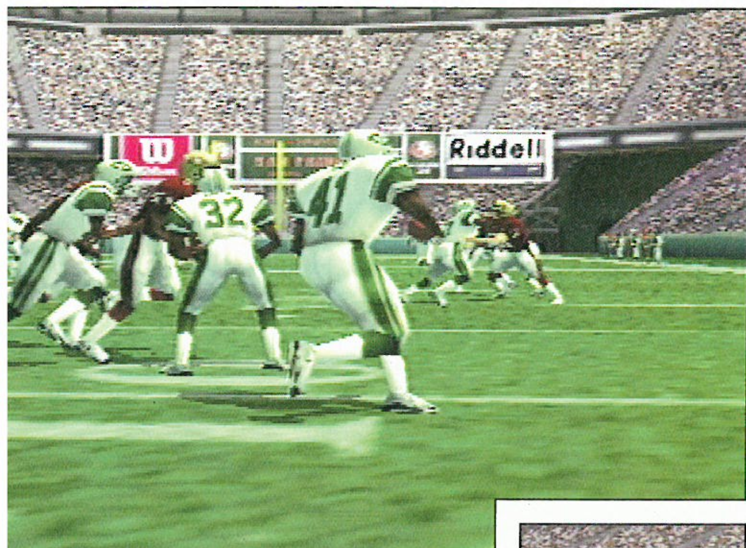
fiche technique

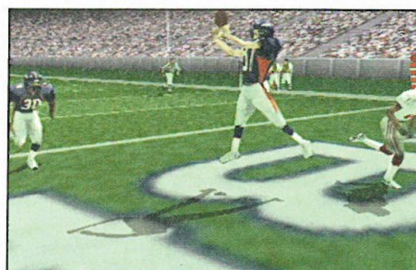
Editeur	Acclaim
Développeur	Iguana
Genre	Simulation de foot américain
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Très difficile
Continue	Sauvegardes
Nbre d'équipes	30
Spécial	Compatible Ram Pak
Existe sur	Bientôt sur Dreamcast



Le foot ricain est un sport super tactique... si, si !







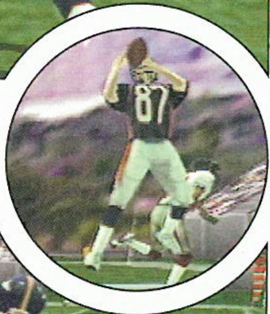


Peu de changements

NFL Quarterback Club 2000 n'a rien à envier aux productions EA Sports. Saison, Play-off, Tournois, création de joueurs, entraînement (très bien fichu), options de management... pas de souci, les petits gars d'Iguana ont pensé à tout, leur simulation de foot ricain respecte à la lettre les canons du genre. Comme dans la précédente édition, vous pourrez également participer à 33 scénarios historiques, créer vos propres mises en situation à l'instar du dernier Madden et, bien sûr, jouer avec des formations de légende. Petite nouveauté amusante : après un touchdown ou le sack du quarterback, vous avez la possibilité de narguer votre adversaire en pressant les touches de la manette.



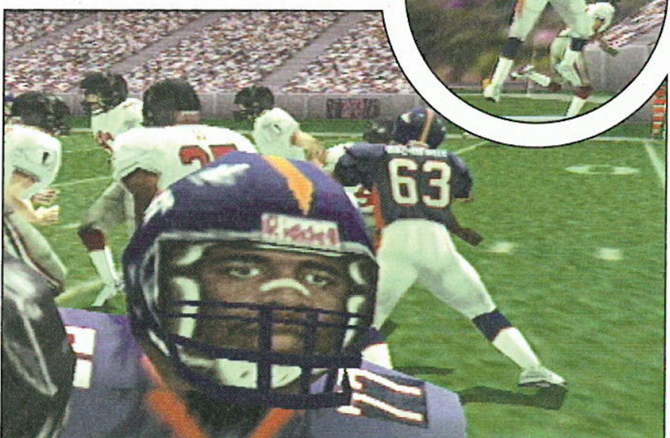
Les blocages de vos coéquipiers sont carrément efficaces. L'IA est d'un excellent niveau.

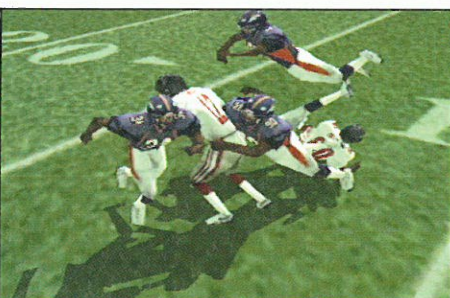


Quelques « hic »

Mais cette surenchère de détails graphiques et de motion capture a un prix. Impossible de ne pas aborder le sujet, Kendy, débordé de travail ce jour-là, nous a regardé jouer pendant tout un match en répétant en boucle d'un ton monocorde : « Ah, non, non Jean, il est pas fluide ton jeu, non, non il est pas fluide ton jeu ». Ben ouais, il a raison Demielune, les mouvements de caméra sont relativement saccadés... mais, heureusement, pas au point de gâcher le plaisir de jeu. NFL Quarterback Club 2000 souffre d'autres défauts un peu plus gênants que ces saccades parasites. Lors des passes, le focus de la caméra s'éloigne un peu trop et adopte une vue « satellite » peu confortable pour celui qui joue en défense. C'est la faiblesse principale de cette édition. Néanmoins, avec beaucoup de pratique, on finit par s'y adapter. Dernier petit couac : la haute définition rend la lecture des schémas tactiques assez difficile. Ces derniers scintillent et sont tout petits, il faut vraiment coller son nez sur l'écran pour distinguer quelque chose. Pour le reste, NFL QBC est une simulation ultra réaliste, complète, d'une grande richesse tactique, très agréable à jouer mais nettement moins accessible qu'un John Madden (pour réceptionner les passes, vous allez en baver !). En clair : aficionados de la discipline, foncez, néophytes, passez votre chemin !

Willow







Des mouvements parfaitement décomposés et d'une grande variété. Iguana maîtrise.

Notes

16 Technique — Un travail de motion capture exceptionnel mais un moteur de jeu qui manque de fluidité.

18 Esthétique — Un rendu photo réaliste époustouflant. On est bien sur N64, là ?

15 Animation — Cette note sanctionne le manque de fluidité. La motion capture, en revanche, est hyper détaillée.

16 Maniabilité — Les commandes sont complexes et demandent un temps d'adaptation assez long. Petit joueur s'abstenir !

15 Sons — Un public qui sait exprimer sa joie et des commentaires sobres. Classique mais efficace.

16 Durée de vie — De nombreux modes de jeu dont des scénarios historiques et un bon niveau de difficulté.

+ Plus — La réalisation graphique avec le Ram Pak. La motion capture, la richesse de la simu'.

– Moins — Un zoom arrière un peu trop puissant. A déconseiller aux débutants.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Hé, hé ! Nous en avons de la chance ! Le test de la version N64 est encore tout chaud, moi je me dis dans mon for intérieur : « vivement la version Dreamcast » et hop ! Acclaim nous envoie une version bêta pour preview. Allez zou ! Direction les niouzes !

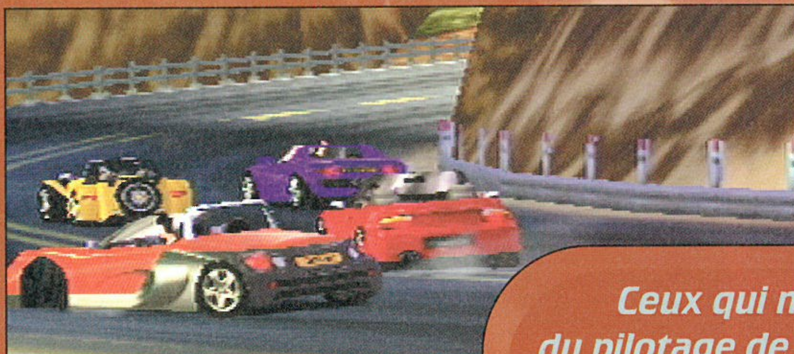
L'avis de Willow

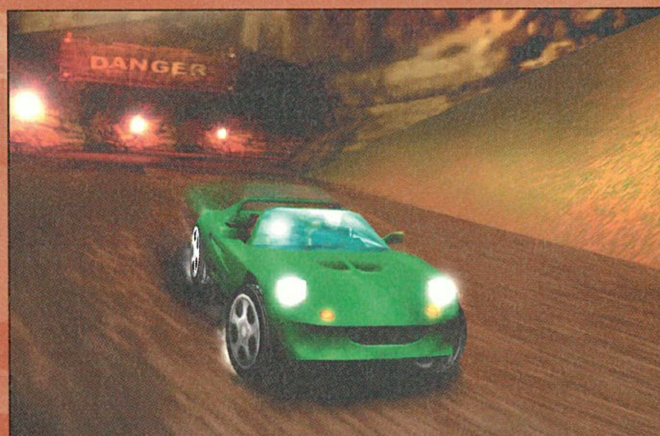
Si les quelques défauts de NFL QBC 2000 pourront être surmontés par les amateurs de foot ricain, ils risquent en revanche de rendre inaccessible le titre d'Iguana à ceux qui souhaiteraient s'initier à ce sport original et complexe. Une excellente simulation, très élitiste, à réserver en priorité aux fans, donc.

L'avis de Trazom

On ne pensait pas possible une réalisation aussi aboutie et pourtant Iguana l'a fait ! La version 2000 est superbe, complexe pour les néophytes, mais que les fans purs vont trouver extraordinaire. Un must dans un genre pourtant confidentiel en France, mais qui gagne vraiment à être connu !

Roadsters





Ceux qui n'ont pas su apprécier la technicité du pilotage de World Driver Championship sont autorisés à se rabattre sur le nouveau titre de Titus. Un bon p'tit jeu d'arcade.

Grumpfff ! Encore un jeu de voitures ! Mais positivons. Cette déferlante incessante de titres dédiés à la course automobile nous aura au moins appris une chose. Sur console, il existe des genres plus rentables que d'autres qui ne nécessitent pas un effort d'imagination monstrueux de la part des équipes de développement. Maximiser les profits en minimisant les risques... mais où ai-je appris des mots pareils, moi ? Sûrement à l'école, ouais, ça doit être ça. Que voulez-vous, Titus a connu le succès en grande partie grâce à Lamborghini, alors pourquoi chercher plus loin et se casser la caboche en organisant d'interminables et douloureux brainstormings ? Du coup, l'éditeur mal-aimé s'est associé une nouvelle fois aux développeurs de Lamborghini pour nous pondre une petit jeu de caisses, plutôt sympathique ma foi mais pas franchement révolutionnaire. La recette est simple : on prend beaucoup de Lamborghini, un peu de Gran Turismo (j'ai bien dis un peu, hein), on mélange le tout avec - gnnn - énergie et, hop, le tour est joué.



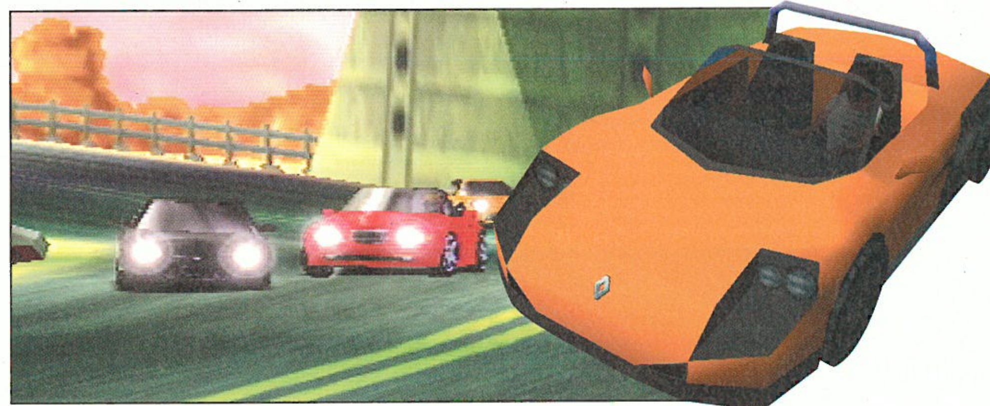


30 roadsters officiels répartis en 3 classes... Pas mal !

Digne successeur de Lamborghini

Le titre de Titus vous invite donc à installer vos petites fesses douillettes sur les sièges moelleux de roadsters. Vous savez ces sportives sans toit très prisées par la bourgeoisie britannique, les dentistes et tous ceux qui ont prêté le serment d'Hippocrate. Hormis la présence d'une trentaine de modèles officiels (Fiat, Alpha Romeo, TBR, Renault, Mercedes, Lotus et j'en passe), rien ne distingue vraiment ce jeu des autres productions du genre. Les différentes caisses se répartissent en trois classes et le mode de jeu principal se compose de trois championnats ultra classiques. En début de partie, vous n'aurez, bien sûr, accès qu'aux modèles les moins puissants. Il faudra donc finir preum's en classe C, pour avoir accès à la compétition des classes B et ainsi de suite. Sinon, entre chaque course, vous aurez la possibilité de customiser votre véhicule en achetant différentes pièces (moteur, pot d'échappement, set de pneus, suspension, turbo, transmission). Remarquez, ce n'est déjà pas si mal, pour un jeu de voitures. La conduite, elle, n'a strictement rien à voir avec celle de World Driver Championship. C'est d'arcade pure et dure dont il est question ici. Les sensations rappellent d'ailleurs beaucoup celles de Lamborghini (les voitures sont toutefois moins légères). Les tracés, quant à eux, ne comportent pas de grosses difficultés. Les virages sont, dans l'ensemble, assez larges et mordre sur le bas-côté n'a pas d'autre incidence que de vous faire ralentir. Si la conduite est assez superficielle, le comportement des concurrents, en revanche, relève un petit peu le challenge (surtout en classe B et A). A moins d'une customisation parfaite, les adversaires vous collent aux basques et vous mettent constamment la pression même quand vous vous retrouvez en tête. Il arrive également qu'ils commettent des erreurs. En revanche, s'ils vous percutent, ils dévient





fiche technique

Editeur	Titus
Développeur	Smart Dog
Genre	Course automobile
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nombre de circuits	10
Spécial	Compatible Rumble Pak
Existe sur	PlayStation

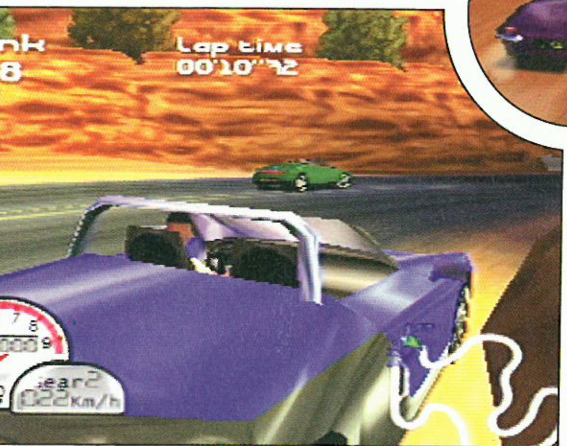


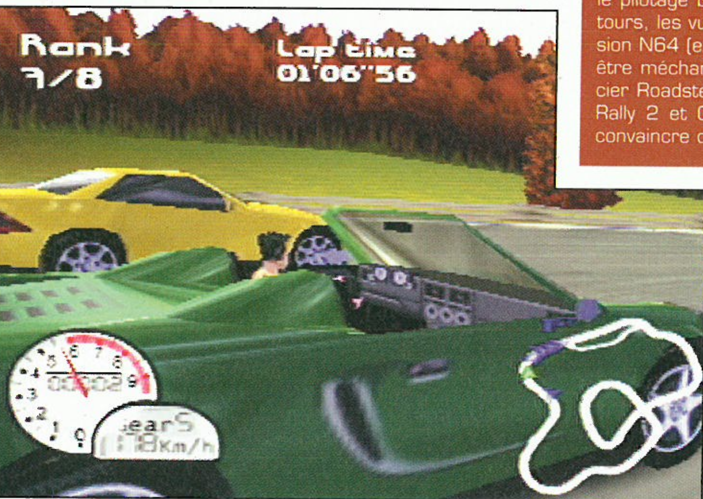
La modélisation des roadsters est réaliste et les décors sont plutôt réussis.

Un jeu de course auto accessible mais peu original



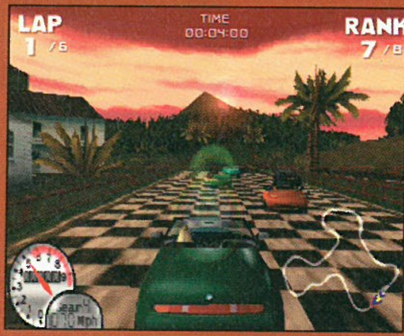
Les vues externes ne sont pas très pratiques. Dans les virages serrés, le champ de vision est particulièrement réduit.





La version PlayStation

Si, sur N64, l'achat de Roadsters peut se justifier, il en est tout autrement de la version PlayStation dont le développement a pourtant été confié au talentueux Smart Dog. Lorsqu'on a joué à Gran Turismo, à Colin McRae Rally, à TOCA et à V-Rally 2 et qu'on s'est habitué à certains standards de qualité, on a tendance à faire le difficile. C'est le syndrome de l'enfant gâté, quoi. Le bilan sur Play est plus que mitigé : techniquement, le titre est à la traîne (textures grossières, clipping outrancier) et le pilotage beaucoup trop simpliste vous gonflera passé trois tours, les vues sont en revanche plus réussies que sur la version N64 (excepté la vue subjective trop haute !). Sans vouloir être méchant, il faut vraiment être mort de faim pour apprécier Roadsters ! L'arrivée prochaine de TOCA 3, Colin McRae Rally 2 et Gran Turismo 2 devrait, de toute manière, vous convaincre d'économiser vos précieux deniers.



Notes

14 Technique — Le clipping est assez bien géré et le moteur de jeu est rapide. Un petit manque de fluidité.

14 Esthétique — Des thèmes graphiques peu originaux mais relativement fouillés et colorés. Brouillard absent.

14 Animation — Les sensations de vitesse sont au rendez-vous surtout avec les bolides de classe B et A.

15 Maniabilité — Les voitures ont un peu plus de masse que dans les versions bêta. Vue extérieure moyennement jouable.

14 Sons — Des bruits de moteurs corrects sans plus et des musiques qui méritent d'être coupées.

14 Durée de vie — Trois championnats et tout un tas de roadsters à piloter. Pas mal, pour un jeu d'arcade !

+ Plus — Décors agréables sans effet de flou. Le nombre de roadsters.

– Moins — Vues externes, manque de fluidité. Moins intéressant que World Driver Championship.

6/10 Note d'intérêt

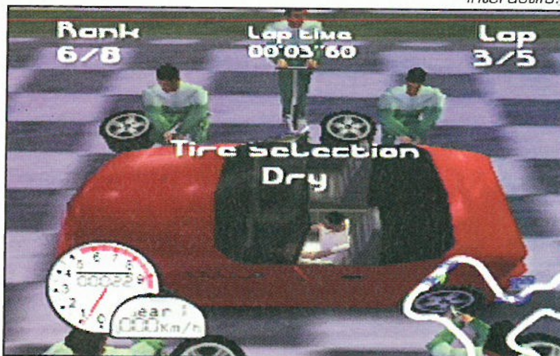
Plus loin...

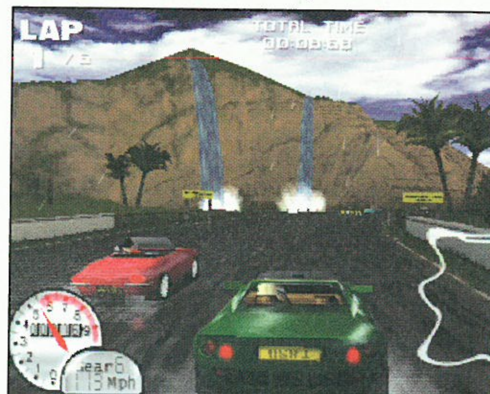
Eh, eh, on n'en a pas fini avec Roadsters, dommage diront les plus médisants. Titus prévoit, en effet, d'adapter son titre sur Dreamcast. La sortie est normalement prévue pour le mois de janvier 2000 sur la machine de Sega.

arement de leur trajectoire et, ça, c'est plutôt enervant. Sinon, techniquement, les développeurs nt plutôt bien assuré. Les décors sont assez réussis (pas d'option Ram Pak). Roadsters procure également de bonnes sensations de vitesse, malré un léger manque de fluidité, le clipping est bien éré et le flou n'envahit pas l'écran. Les vues, par ontre, sont complètement ratées. La vue subective est un poil trop basse et les deux vues xternes ne permettent pas de trajecter avec préision dans les virages. Mais, bon, comme je le is souvent, on s'adapte. Bref, si la conduite réaste de World Driver Championship vous prend le hou, vous pouvez vous laisser tenter.

Willow

Comme dans Lamborghini, les arrêts aux stands sont intéractifs.





L'avis de Willow

itus s'en est plutôt bien sorti, même si la prise de risque atteint le niveau zéro. De à employer le terme de bombe ludique, n'exagérons rien. Il s'agit d'un bon petit jeu e série B, bien réalisé et destiné en priorité aux allergiques à la conduite de World river Championship. Assez plaisant.

L'avis de Trazom

Un jeu attendu au tournant et qui ne déçoit que par sa faible profondeur de jeu. La conduite est plutôt arcade, les graphismes sont fignolés, mais, une fois encore, il manque le petit truc « qui fait que ». Un jeu tout de même plaisant sur N64. Quant à la version PS, elle est, elle, vraiment ratée.

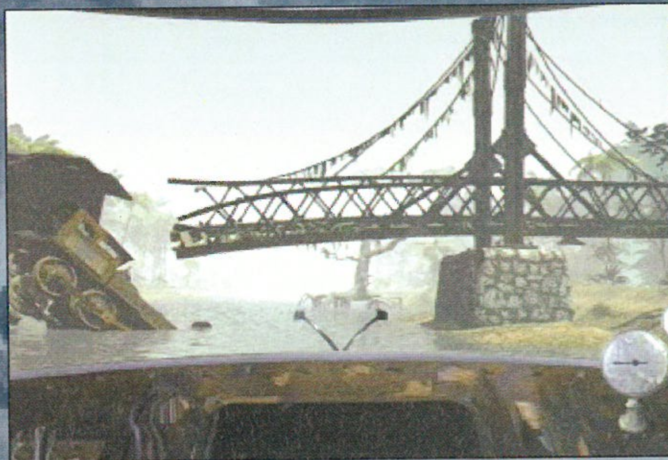
Machine PlayStation   Genre Aventure



L'Amerzone

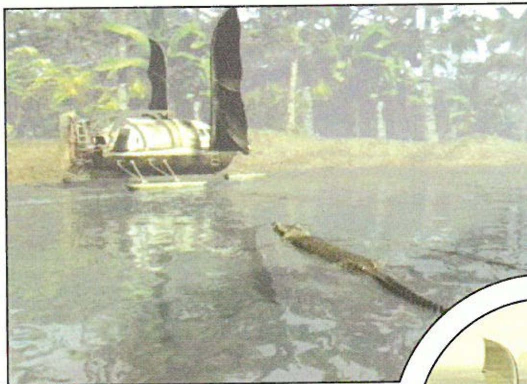




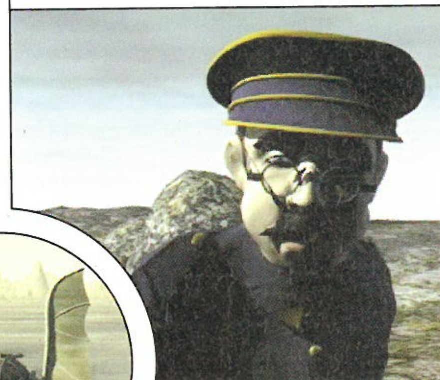


Immersion totale dans un monde à mi-chemin entre rêve et réalité, l'Amerzone est un jeu d'aventure bien trippant, à l'action lente et à l'ambiance fabuleuse. Les fans de Sokal vont adorer... Les autres aussi !

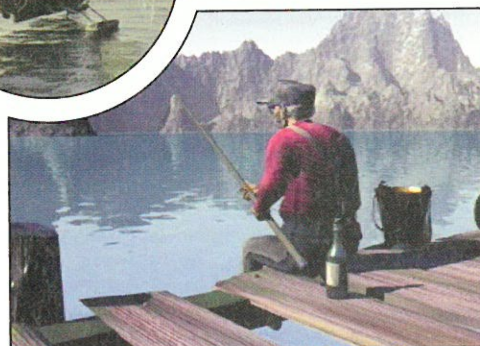
Les derniers mots du vieillard allaient sceller mon destin : « Ramenez l'œuf des oiseaux blancs en Amerzone ». Je m'en souviens très bien. A l'époque, j'étais un jeune journaliste, perpétuellement à l'affût du scoop qui me rendrait célèbre. Un jour, j'entendis parler d'un certain Alexandre Valembois, un explorateur un peu fou qui affirmait avoir découvert l'existence d'une espèce d'oiseaux très particulière, vivant dans une contrée reculée, située quelque part en Amérique du Sud. Il les avait appelés « les oiseaux blancs » et les présentait comme des créatures aux pouvoirs divins, vénérées par les indiens d'Amerzone. En quête de reconnaissance auprès de la communauté scientifique, Valembois se rendit un jour là-bas et subtilisa aux Indiens un œuf géant contenant des centaines d'oiseaux blancs en gestation. De retour en France, il comptait bien prouver au monde entier l'existence de ces volatiles. Mais ce ne fut pas le cas... Devenu la risée de ses confrères, Valembois se retira en ermite dans un vieux phare, perché au sommet d'une falaise, quelque part en Bretagne. Trop vieux pour envisager une nouvelle expédition en Amerzone, au cours de laquelle il aurait pu rendre l'œuf sacré, le pauvre bougre resta là, seul, torturé par ses remords et prêt à mourir dans l'indifférence générale... Jusqu'au jour où je vins frapper à sa porte.



Tout commence par une rencontre avec un facteur jovial, que vous croisez au détour d'une route déserte...

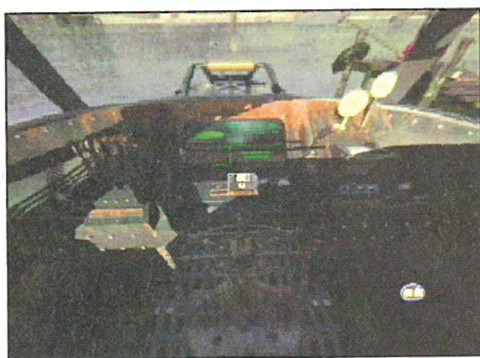






Une aventure aux frontières du réel

Arrivé chez Valembois, je trouvais l'explorateur entre la vie et la mort. Dans un dernier souffle, il me conjura de l'aider à réparer sa faute en ramenant l'œuf en Amerzone. Plein de fougue et de curiosité, je décidais d'accomplir cette mission, espérant secrètement en tirer un reportage palpitant. Les directives de Valembois étaient claires : il avait caché l'œuf et un véhicule de son invention quelque part dans le phare. A moi des les retrouver et de partir à l'aventure. La tâche semblait, dans un premier temps, assez aisée mais, rapidement je me rendis compte que le vieillard, bien que sénile, avait gardé un esprit bien retors ! Car pour accéder à son Hydraflot et au précieux « colis », je devais résoudre des énigmes tordues, qui me mèneraient, à terme, dans les sous-sols du phare. La suite, je vous laisse la découvrir... Sachez seulement que mon périple me conduisit sur une île habitée par un vieux pêcheur pas très causant, puis dans la jungle verdoyante de l'Amerzone ou mille et un dangers gênèrent ma progression. Mais ceci est une autre histoire. Peut-être la vôtre...



L'intérieur de votre Hydraflot, un engin hybride, à la fois avion, hélico et voilier...



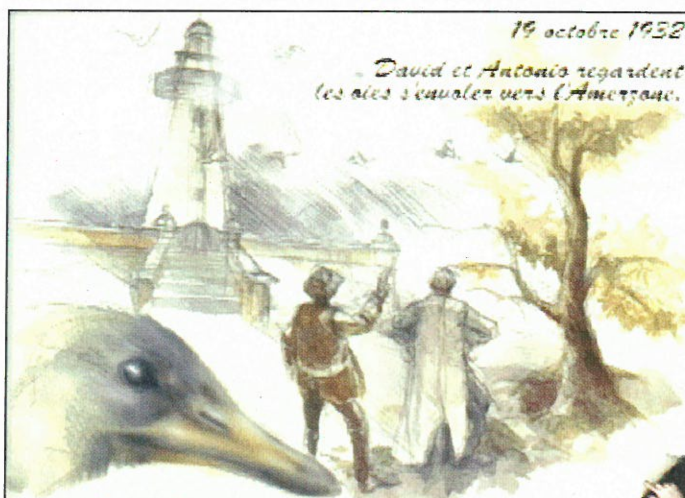
fiche technique

Editeur	Microïds
Développeur	Microïds
Genre	Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de chapitres	5
Spécial	Souris
Existe sur	PC

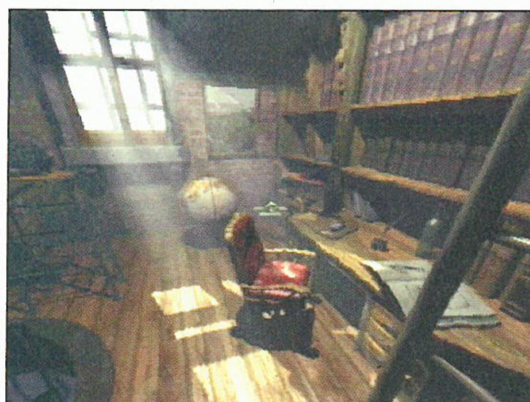
Revenons sur Terre...

Comme vous pouvez en juger, le scénario de l'Amerzone est un tantinet mystique. Oiseaux sacrés, véhicules que n'aurait pas reniés Jules Verne, personnages obscurs, contrées imaginaires... L'univers de la B.D. est ici parfaitement retranscrit, tant dans sa trame que dans son style graphique. Il faut dire que Benoît Sokal a activement participé au développement du jeu. Il a mis tout son sens artistique et son imagination au service de cette production, coproduite par Microïds et Casterman. Résultat : un jeu d'aventure très classique, utilisant un concept et un gameplay éprouvés depuis longtemps. En effet, comme dans bon nombre d'œuvres signées Cryo (ou dans Riven, par exemple), tout se déroule ici par le biais d'un curseur que vous déplacez librement à l'écran et qui change de forme selon les actions à effectuer (prendre, observer, utiliser un objet, activer un mécanisme...). Basique, ce principe rend le jeu très accessible et pas prise de tête pour un sou. Enfin, façon de parler... Car vu les énigmes parfois corsées, les novices risquent de jeter l'éponge très rapidement !
En fait, le truc qui vous scotche, dans l'Amerzone, c'est l'ambiance fabuleuse dans laquelle il vous plonge. Les écrans fixes sont superbes, le système de vision à 360° s'avère très réussi et procure une sensation de liberté agréable. Bref, pour tous les fans de jeux d'aventure classiques, et pour ceux qui apprécient les B.D. de Sokal, l'Amerzone est un titre qui ne les laissera pas indifférent. Par contre, pour qui n'apprécie pas les jeux à l'action lente et réfléchie, blindés d'énigmes, la pilule risque d'être dure à avaler... M'enfin, moi qui n'aie pas l'habitude du genre, j'ai bien pris mon pied. Malheureusement, venir à bout de cette quête ne m'aura pas pris très longtemps... Trop facile ? Trop linéaire ? Oui, mais qu'importe, la sauce prend quand même...

Elwood



Des tonnes d'indices sont cachés dans les nombreux documents que vous récupérez. N'en négligez aucun !



Les ambiances sont, tour à tour, bucoliques, tristes ou oniriques et servies par une bande son très agréable.



Un univers énigmatique

Pour certains, les dizaines d'énigmes présentent dans l'Amerzone seront une source de plaisir. Pour d'autres, une vraie plaie ! En effet, certaines sont particulièrement corsées, et même si leur résolution s'avère systématiquement logique, elles pourront vous donner beaucoup de fil à retordre. Alors un bon conseil : utilisez vos méninges, faites preuve de jugeote et vous percerez tous les mystères de l'Amerzone...

Notes

14 Technique
Le principe de vision à 360° est réussi. Les images fixes manquent de finesse.

16 Esthétique
Superbes paysages, cut-scenes ultra trippantes et objets au design original.

14 Animation
Hormis les mouvements à 360°, il n'y en a quasiment aucune !

15 Maniabilité
Tout se joue via un curseur, à l'aide du paddle ou de la souris. No problemo, donc.

15 Sons
Belles musiques épiques et bruitages d'ambiance discrets mais agréables.

12 Durée de vie
Les habitués du genre en viendront vite à bout. Les autres se prendront un peu plus la tête.

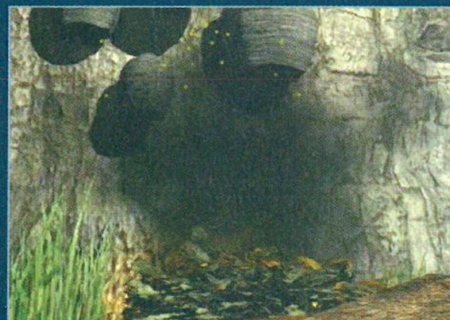
+ Plus
Le design de Sokal est somptueux.
Une scénario bien trippant.

– Moins
Des temps de chargement incessants.
Une aventure linéaire et assez facile.

7/10 Note d'intérêt

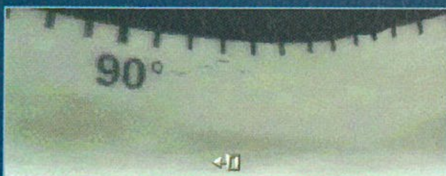
Plus loin...

Microïds ne nous avait pas habitué à ça ! Le développeur, à qui l'on doit des perles comme Iznogood, Invasion ou Extreme Snow Break, sort aujourd'hui de l'ombre en nous proposant une transposition en jeu de la B.D. l'Amerzone dessinée par Benoît Sokal. Résultat : un excellent jeu d'aventure, très classique dans le fond, mais à l'esthétique impeccable, qui aura nécessité 4 ans de travail pour voir le jour ! Comme quoi un développeur qui prend son temps a moins de chance de finir dans nos pages Zapping... A bon entendeur.









L'Amerzone, une quête mystique bien planante

L'avis d'Elwood

L'Amerzone est un jeu d'aventure de la vieille école, avec son principe de Click & Play et ses déplacements image par image. Mais, grâce au talent de Benoît Sokal et à quelques astuces techniques, on plonge dans une fabuleuse histoire. Son seul défaut : une durée de vie un peu juste...

L'avis de RaHaN

L'Amerzone propose un style de jeu d'aventure un peu rétro mais si rare sur PlayStation que sa qualité le rend appréciable. L'ambiance particulière, entre Indiana Jones et Corto Maltez, est bien installée, les décors sont réussis et le scénario intéressant. Loin de la complexité rébarbative d'un Myst ou de la platitude d'un Atlantis, il plaira aux amateurs du genre.

Machine Nintendo 64 Genre Plate-forme 3D



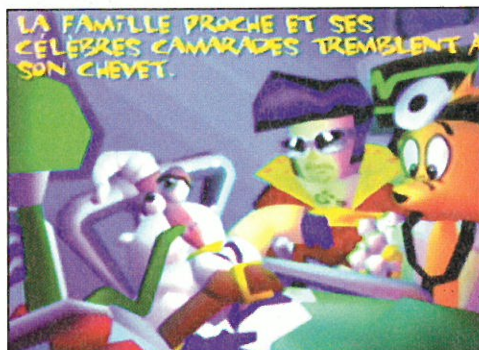
Earthworm Jim 3D



Mais que se passe-t-il dans l'inconscient d'un misérable ver de terre ? Earthworm Jim 3D répond à cette énigme avec pertinence et humour !

Mon Dieu l'heure est grave ! Notre cher Earthworm Jim est dans un piteux état ! Suite à une maladie inconnue, le ver de terre le plus déjanté des jeux vidéo sombre dans un mystérieux coma. En fait, Jim s'est vidé de tous ses neurones et doit mener un combat à l'intérieur de son propre cerveau pour les récupérer. De là, commence une exploration passionnante des méandres débiles de son inconscient ! Ainsi, il s'attaquera aux quatre zones torturées de sa matière grise : la mémoire, le bonheur, la peur et, enfin, les fantasmes. Quoi de plus horrible que de se frotter à ses phobies les plus intimes ? En tout cas, un point obscur demeure sur une expérience traumatisante qu'aurait vécue notre lombric musculeux, liée à la guerre fermière de 72, dans laquelle l'infâme Psycrow déclara la guerre aux soldats bovins révolutionnaires… Totalement « ouf », cette histoire, je vous disais.



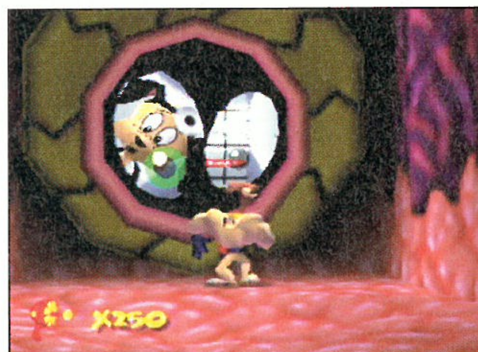


Jim gît dans son lit, entouré de personnalités telles qu'Elvis !

Alice au pays des tarés !

Même en 3D, Earthworm Jim n'a rien perdu de ses mimiques délirantes et de son univers bâti à grands coups de pitreries ! C'est dingue ce qu'un crâne de ver peut receler comme âneries et autres pensées loufoques. Imaginez un monde dans lequel les portes sont actionnées par des hamsters qui courent dans des grandes roues, où il est possible de surfer sur un cochon, ou encore de s'infiltrer dans un commando de bovins ! Car on peut désormais l'affirmer avec certitude : ce dernier épisode s'avère de loin le plus débile de la série, le plus hilarant ! Autrement, le but du jeu consiste à récolter des mamelles d'or qui, en nombre suffisant, ouvrent l'accès à de nouveaux secteurs du bulbe rachidien de Jim. Pour cela, vous devrez vous plier à différentes épreuves pas banales comme récupérer le caleçon du général, partir à la recherche du Burger ultime, rester téméraire face à une maison hantée par le disco des années 70 (c'est pas une blague !)… Des aventures très éprouvantes pour la santé mentale.





Le pauvre Jim complètement impuissant, regarde par l'orifice de ses yeux le médecin qui l'examine !

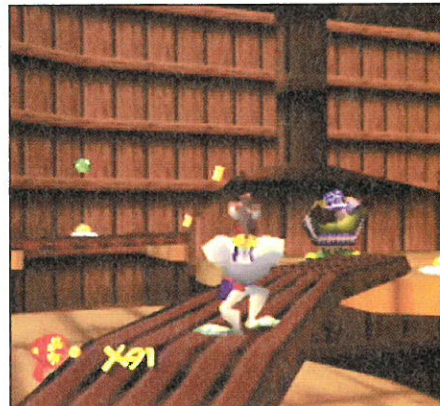
Encore cette maudite caméra…

Si Earthworm Jim 3D n'utilise pas le Ram Pak, il peut toutefois se targuer de demeurer graphiquement très coloré et techniquement réussi. Effectivement, ce premier inconvénient ne plonge pas le titre dans un excès de brouillard, puisqu'il présente une netteté d'image relativement satisfaisante. Le seul défaut que l'on pourrait formuler à l'encontre de cette production est qu'elle souffre du mal le plus répandu dans les jeux vidéo en 3D. Cette tare est, bien évidemment, liée à la vue de caméra, qui cadre

fiche technique

Editeur	Virgin Interactive
Développeur	Vis Interactive
Genre	Plate-forme 3D
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	12
Spécial	Requiert beaucoup de zen
Existe sur	PC CD-Rom



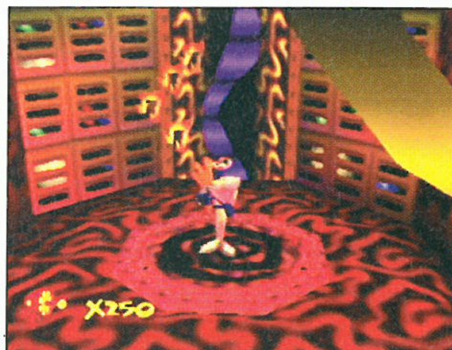


Les omelettes au fond à droite sont de redoutables mines explosives !



Muni d'un hachoir, notre héros décapite les têtes des agresseurs bovins !

A la recherche des neurones perdus !





Le général attend avec impatience que vous lui restituiez son slip.



Les sables mouvants attirent Jim vers le gouffre.



Avec fierté, Jim surfe sur le dos d'un cochon !

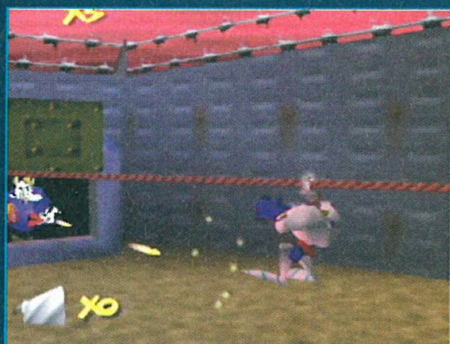
l'action de façon maladroite. En fait, la représentation a tendance à bloquer devant le personnage, qui peut, à cause de cela, finir au fond d'un gouffre-surprise ou se cogner contre un ennemi. Comme dans les versions précédentes, le soft promet encore un challenge très corsé qui s'adresse en priorité aux pros du paddle. Rappelez-vous de la non moins crispante séquence du bathyscaphe sur Super Nintendo. Je me rappelle que Trazom en avait défoncé tout son mobilier de rage. Vous deviez déplacer un sous-marin incontrôlable dont les vitres se fissuraient sous l'effet des multiples chocs de l'appareil, le genre de passage bien irritant pour les joueurs nerveux ! Eh bien, sachez que vous retrouverez ce genre d'épreuves, dans cette mouture N64. Il vous faudra être zen, pour triompher de toute cette mascarade ! Bref, Earthworm Jim 3D tient toutes ses promesses et enchantera les amateurs de plates-formes déjantées !

Kendy

Big Jim

Il ne manque pas de toupet ni de ressources l'ami Jim ! Les nostalgiques retrouveront sa célèbre gueule fouettante ainsi que sa panoplie d'armes à deux sous. Très sportif, notre héros peut aussi s'accrocher aux éléments du décor ou planer avec son fameux hélicop-tête !





Notes

16 Technique
Malgré l'absence de compatibilité avec le Ram Pak, le jeu ne subit pas le syndrome des graphismes embrumés.

17 Esthétique
On reconnaît la patte stylistique de l'univers d'Earthworm Jim. Ça ressemble à du cartoon délirant !

17 Animation
Jim et ses acolytes jouissent de mimiques faciales à mourir de rire !

16 Maniabilité
Les commandes ont une prise en main facile et répondent avec précision. Problèmes de caméra.

15 Sons
La musique ressemble à celle de l'émission télévisée « 30 millions d'amis ». Un peu barbant, à force !

Durée de vie
Douze niveaux bien corsés vous attendent. Cela dit, une fois terminés, vous n'y reviendrez plus.

+ Plus
Chaque mission est un challenge ! Un humour ravageur !

– Moins
Une vue de caméra déficiente. Certains le trouveront trop difficile.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour les très chanceux (ou les très bourgeois) d'entre vous qui bénéficieraient des chaînes câblées, sachez que le canal WB Network diffusait une série animée inspirée du personnage créé par David Perry, en l'occurrence Earthworm Jim ! Suspendu pour une question d'audimat médiocre, sa production fut abandonnée. Cet état de fait scandalisa les fans du lombric-super-héros qui lancèrent une pétition sur Internet, mais sans succès.

L'avis de Kendy

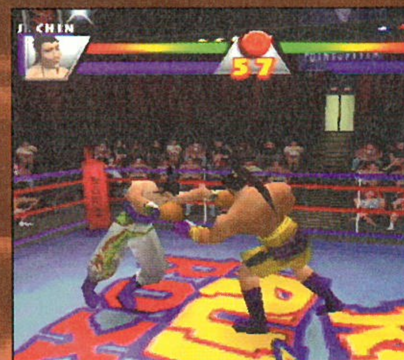
Earthworm Jim 3D apportera aux possesseurs de N64 beaucoup de stress et de bonne humeur ! Son ambiance lourdingue et la variété de ses niveaux saisiront vos tripes de joueur. Même s'il souffre d'une vue de caméra parfois déficiente, son intérêt ainsi que la qualité globale de sa réalisation en font un must du jeu de plates-formes.

L'avis de Elwood

Fidèle à sa réputation de lombric frappadingue, Earthworm Jim vous entraîne dans des aventures déjantées, où humour et gros challenge sont constamment de la partie. Bref, cette version troidéifiée fait honneur aux épisodes 16 bits, mais s'adresse aux gros bras du paddle, qui n'auront pas peur de relever le défi !



Ready 2 Rumble Boxing

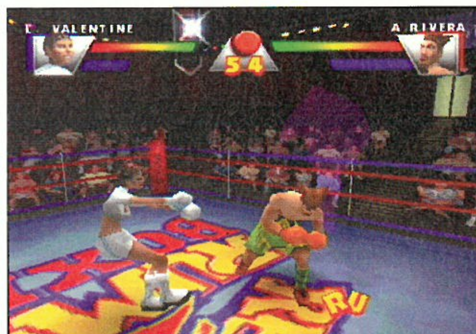


Après avoir mis le feu sur Dreamcast, le très surprenant Ready 2 Rumble tente aujourd'hui sa chance sur PlayStation. Alors, confirmation du mythe naissant ou douche froide ? Le match peut commencer...

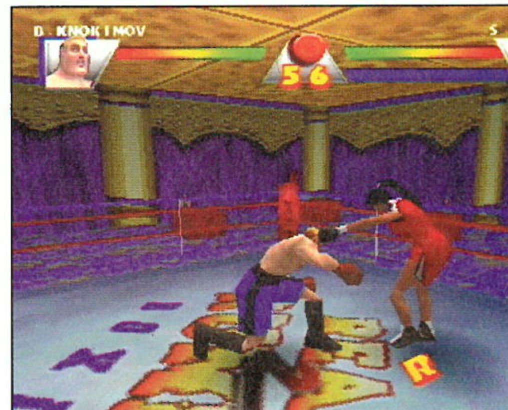
Notre bonne vieille Play' commence à tirer la langue, c'est un fait. Ben, oui, la pauv' ch'tite 32 bits a du mal à suivre la cadence imposée par miss Dreamcast ! Alors pensez donc, faire tourner correctement un titre aussi impressionnant que Ready 2 Rumble sans pour autant sacrifier les graphismes et le gameplay n'est pas une mince affaire. Pourtant, a priori, les développeurs de Midway se sont plutôt bien tirés de cet exercice périlleux ! A priori, car la version PlayStation ne possède pas toute la classe de son homonyme Dreamcast... Explications.

Des points communs...

Après une intro strictement identique à celle de la Dreamcast, avec l'inimitable présentateur Michael Buffer et les différents boxeurs, l'arrivée sur l'écran d'option possède, elle aussi, un air de « déjà vu ». Mode Arcade, pouvant se jouer en solo ou à deux, et Championnat avec gestion de carrière vraiment bien foutue, R2R PlayStation va à l'essentiel, sans faire dans le détail ! Bof, on s'en fout un peu, remarquez, d'avoir accès à des tonnes de modes de jeu... tant que les combats ont la patate ! Allons voir maintenant le Championnat. Le jeu propose bien les mêmes possibilités que sur Dreamcast : entraînement de votre poulain dans une salle de gym, possibilité de participer à des matchs d'exhibition avec gros paris à la clé pour gagner du flouze, trois compétitions à la difficulté croissante (bronze, argent et or)... Franchement, ce mode carrière vaut le détour. Même constat en arcade, avec, là aussi, trois niveaux de compet'. La seule différence réside ici dans le fait que vous enchaînez les combats les uns après les autres, sans phase d'entraînement ou de gestion. Enfin, dernier point commun avec la version Dreamcast : les 17 boxeurs sélectionnables. On retrouve avec plaisir le trépignant Afro Thunder, le monstrueux Salua, le très précieux Raging Rivera, la venimeuse Lulu Valentine ou encore ce gros bourrin de Tank Thrasher ! Vraiment sympa de retrouver toutes ces gueules d'amour, élevées à la testostérone et aux anabolisants...



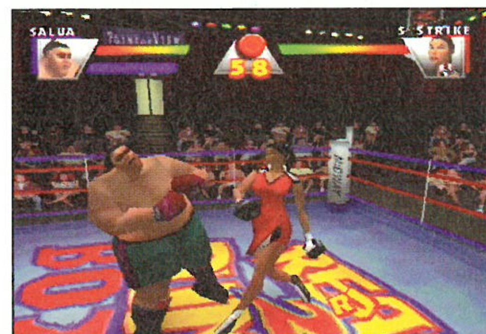
Lulu Valentine est une vraie peste, dont il faut rapidement calmer les ardeurs.



Les matchs d'exhibition se déroulent sur un ring différent.

... et de gros changements !

Après avoir opté pour tel ou tel mode de jeu, l'arrivée sur le ring des deux brutes gantées présage de très bonnes choses. Eh oui, même si le moteur 3D n'a dans l'absolu plus grand-chose à voir avec celui de la Dreamcast, les graphismes n'en sont pas pour autant



Chaque boxeur possède des expressions du visage réalistes marquées par la douleur.



Les chutes lors des K.O. sont variées et superbement réussies. Excellent !

La vue subjective est très originale, mais complètement injouable !

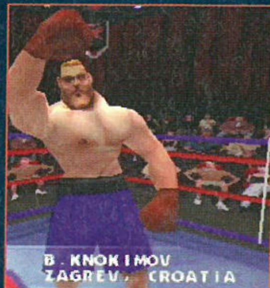


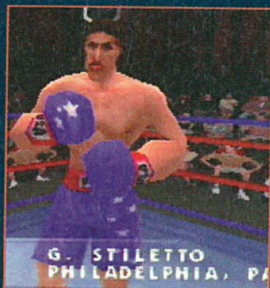
fiche technique

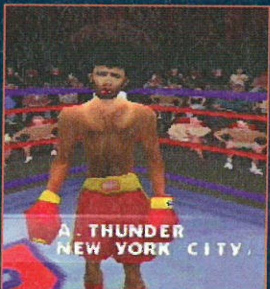
Editeur	Infogrames
Développeur	Midway
Genre	Combat de boxe
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continue	Sauvegardes
Nbre de boxeurs	17
Spécial	-
Existe sur	Dreamcast, N64

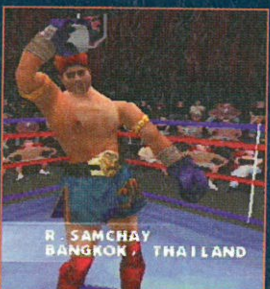
Usines à mandales

Ils sont 17, possèdent dans l'ensemble une sale gueule et des coups de poings ravageurs. Certains sont gros, résistants et lents, d'autres s'avèrent rapides et plus fragiles... Tous possèdent un style de combat propre et quelques coups spéciaux spécifiques. Bref, avec cette brochette de boxeurs hétéroclites, chacun pourra dégotter le poulain qui convient le mieux à son style ! Ah oui, dernier détail : comme sur Dreamcast, le visage de ces brutes épaisses se tuméfie et se déforme au fur et à mesure que le combat avance, transformant leur faciès en une espèce de bouillie de chaires informes. Cool !



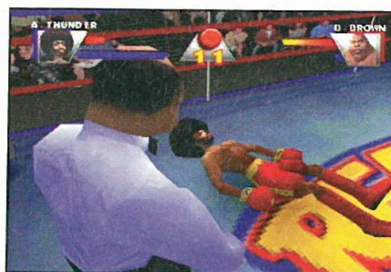










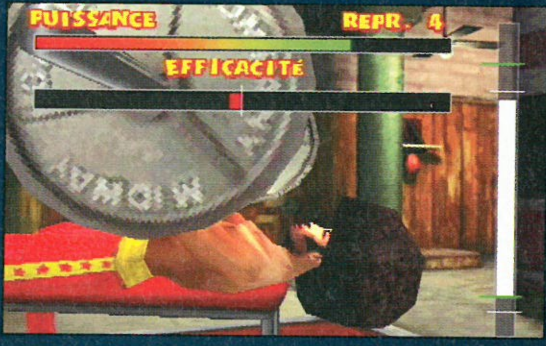


Avant de perdre, vous pouvez vous relever deux fois. Après, c'est le K.O. total ! On peut néanmoins changer ces règles, dans les options.



L'entraînement

Les séances d'entraînement sont aussi funs que sur Dreamcast : séance d'aérobic, exercices au sac, punching-ball, muscu., traitement à base de vitamines... A chaque séance, votre boxeur devient plus fort, rapide et résistant. Mais attention, ces « extras » coûtent cher et, pour vous les offrir, il faudra miser de l'argent sur des matchs d'exhibition !



ridicules ! Haute résolution, riche palette de couleurs, animations très réussies. Contrairement à ce que laissait présager la version preview, R2R PlayStation est techniquement assez abouti ! Par contre, lorsque le match débute enfin, on se rend vite compte que la jouabilité a, quant à elle, été modifiée. Pas tant dans les coups et les possibilités d'attaque/défense, qui n'ont pas changé, que dans la maniabilité. En effet, la prise en main des boxeurs pose quelques problèmes : les coups sortent avec un léger temps de retard entre le moment où on appuie sur le bouton et leur effet à l'écran ! Plus gênant : les enchaînements si naturels et coulés sur Dreamcast s'avèrent ici plus difficiles à sortir. Résultat : R2R PlayStation perd un peu de son fun et de son intensité, à cause de cette jouabilité trop rigide et pas assez dynamique ! Reste que, malgré ce défaut, il conserve sa bonne humeur, son habillage réussi et ses grosses scènes de castagne bien violentes. Bref, une production inégale, qui devrait cependant plaire aux fans de jeux - et non pas de simulations - de boxe.

Elwood

Lorsque le mot « Rumble » est inscrit à l'écran, vous pouvez activer, pendant quelques instants, une jauge de « super power ».







Notes

14 Technique — Grâce à un moteur 3D en haute résolution, R2R s'en sort assez bien.

15 Esthétique — On retrouve avec joie le même habillage et la même ambiance que sur Dreamcast.

14 Animation — Relativement réussis, les mouvements des boxeurs ne sont cependant pas très « coulés ».

13 Maniabilité — La palette des coups est vaste, mais la jouabilité manque de fluidité et de punch.

15 Sons — A peu de choses près, identiques à la version Dreamcast. Donc réussis.

14 Durée de vie — Le challenge est assez long sans plus, mais la jouabilité fatigante et crispante, à la longue !

+ Plus — Qualités graphiques incontestables. Boxeurs et modes de jeu de la Dreamcast.

– Moins — Des ralentissements ultra crispants. Peu de précision et de vivacité.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

L'actualité PlayStation en matière de boxe est assez riche, en cette fin d'année ! Entre R2R qui sort ce mois-ci, le poids lourd KO Kings 2000 et l'outsider Prince Naseem, les fans d'uppercuts virtuels ont de quoi faire ! Alors, pour voir plus clair dans ce tiercé, laissons-nous aller à un petit pronostic. KO Kings sur la plus haute marche du podium, Prince Naseem en seconde position et R2R juste derrière. Mais, bon, vu que Prince Naseem n'est pas encore sorti, à vous de voir si l'option R2R vous convient...

Entre la Dreamcast et la Play', une grosse différence : la jouabilité !

L'avis de Elwood

Contrairement à son homonyme Dreamcast, cette version PlayStation souffre de quelques défauts gênants. Graphiquement, tout est O.K., les options et autres modes de jeu sont identiques, par contre, la jouabilité souffre d'un manque d'ergonomie et de punch. Les coups sortent mal et les enchaînements sont moins fluides.

L'avis de Trazom

Après une version Dreamcast de toute beauté, il nous faut revenir sur terre, le fossé technologique entre les deux machines étant plutôt énorme. Cela dit, les sensations ne sont pas mauvaises, mais avec KO Kings 2000 dans les parages, j'ai bien peur qu'il ne fasse pas le poids...

Machine PlayStation Genre Simulation de boxe

Knock out Kings 2000



On aura beau reprocher à EA Sports certains travers marketing, l'éditeur prouve, avec cette nouvelle édition de KO Kings, qu'il dispose d'un réel savoir-faire. Get in the ring !

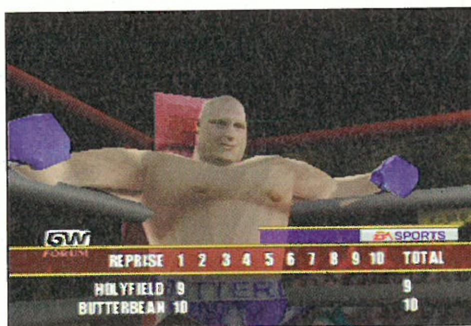
Cette édition 2K de KO Kings va, une nouvelle fois, diviser les foules. Pourtant EA Sports ne s'est pas limité à une simple réactualisation. Pouvait-il en être autrement ? La précédente mouture se contentait du strict minimum : un mode Carrière, un mode Arcade. Cet aspect un peu « expérimental » lui a d'ailleurs coûté la reconnaissance du public. Cette fois, les développeurs ont revu leur copie en profondeur. Après une intro en images de synthèse plutôt réussie où Muhammad Ali corrige son adversaire sur fond de gangsta rap, on arrive au menu principal. Comme ça, à première vue, les changements ne paraissent pas mirobolants : un mode Exhibition, un mode Carrière, un mode Arcade, un mode Classique pour revivre les plus grands matchs de l'histoire du noble art et les fiches signalétiques des 49 boxeurs. En fait, tous ces modes de jeu se sont étoffés. Ainsi, le mode Cogneur, qui permet de disputer des combats sans pénalité, se distingue plus nettement des matchs d'exhibition grâce notamment à la présence de coups spéciaux délirants, d'effets d'impact plus spectaculaires et à l'exagération des K.-O. Autre petit plus, vous avez maintenant la possibilité de participer à ces combats avec deux boxeurs que vous aurez créés. Le mode Carrière, quant à lui, propose des séances d'entraînement beaucoup plus complètes (une dizaine d'exercices non interactifs, hélas). Une fois votre boxeur créé, vous pouvez également choisir son club (Londres, Tokyo, Munich, Washington, L.A, Philadelphie et Chicago). Ce choix n'est pas un simple gadget. A Los Angeles, par exemple, vous gagnerez des points supplémentaires en vitesse et en endurance, alors qu'à Munich, la puissance sera privilégiée au détriment de la récupération. Evidemment, suivant votre catégorie, trois championnats s'offrent à vous : lourd, moyen et léger. Ce mode Carrière est, bien sûr, le plus intéressant de tous, la gestion des caractéristiques du boxeur apportant une dimension stratégique non négligeable.

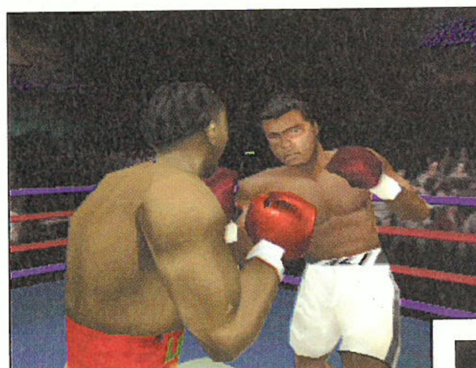


Quand ça passe, ça fait mal ! Plus vous êtes en forme et plus les coups portent violemment !

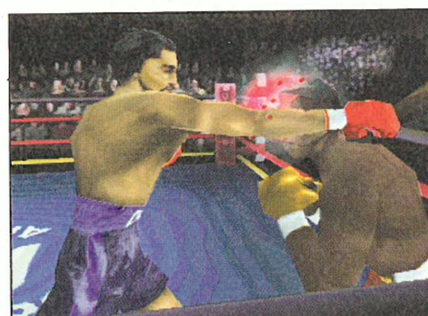
De la simulation avant tout

Le changement le plus appréciable concerne toutefois le gameplay. Si cette nouvelle mouture conserve les bases de KO Kings 99, le nombre de coups et de techniques a carrément été multiplié par deux. En plus des incontournables jabs, crochets, cross et uppercuts, vous disposez maintenant de toute une panoplie de rafales et d'enchaînements particulièrement dévastateurs. De même, le système d'esquive s'est enrichi de mouvements supplémentaires (il est, par exemple, possible d'esquiver tout en frappant). Mais cette surenchère de techniques à un prix : KO Kings 2000 est particulièrement difficile à prendre en main. Disons qu'on se situe à des années lumière de l'accessibilité de Ready 2 Rumble. Mais c'est aussi ce qui fait sa force, car le titre d'EA Sports restitue assez fidèlement toute la technicité de la discipline. Impossible ici de bourriner comme un malade sur les touches du paddle. Il faut savoir lire dans le jeu de





Les visages des boxeurs sont particulièrement réussis (ici Ali). On ne peut pas en dire autant du public !





En cas de pressing, on peut se dégager en repoussant votre adversaire.

fiche technique

Editeur	EA Sports
Développeur	EA Sports
Genre	Simulation de boxe
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de boxeurs	49 !
Spécial	Compatible dual shock
Existe sur	Nintendo 64



Des esquives réalistes et beaucoup plus faciles à placer que dans R2R, du fait de la relative lenteur des coups.

Une simulation de boxe difficile d'accès



Machine à gnons

Knock out Kings 2000 propose évidemment un éditeur de boxeur ultra complet. Les boxeurs créés pourront, bien entendu, être intégrés au mode Carrière mais également participer à des combats d'exhibition. Vous avez le choix entre trois catégories (léger, moyen et lourd), deux styles (cogneur ou classique). Il est possible de définir la latéralité du boxeur (droitier ou fausse patte comme Rocky), son poids, sa taille, sa corpulence, de décider de la balance entre puissance, récupération, vitesse, endurance et résistance aux coups (coupures et hématomes), en répartissant 150 points dans les caractéristiques. Autre petit plus amusant, il est possible de choisir ses nargues et son entrée sur le ring (concentré, cabotin, provocateur, etc.).



l'adversaire, apprécier les distances, gérer sa fatigue (plus vous frappez dans le vide, plus vous vous épuisez et moins vos coups sont rapides et puissants), feinter pour provoquer des ouvertures... Boxer scientifique, quoi ! Techniquement, les développeurs ont plutôt bien assuré, la décomposition des mouvements est parfaite tout comme la modélisation des boxeurs qui s'est affinée depuis l'épisode précédent. On regrettera simplement que les mouvements soient encore un peu lents. Si les puristes accepteront ce petit défaut, les fans d'arcade risquent, en revanche, de ne pas s'y retrouver du tout.

Willow



Pour récupérer un peu, saisissez votre adversaire. Profitez-en pour lui mordre l'oreille discrètement, ça marche !

Notes

15 Technique
De légers problèmes de z-buffer. Motion capture et modélisation exceptionnelles.

15 Esthétique
La modélisation des boxeurs est parfaite, aucune arête et des visages très réussis. Public minimaliste.

14 Animation
Un gros travail de motion capture et de motion blending mais des mouvements encore un peu lents.

15 Maniabilité
Le nombre de coups a carrément doublé, les timings demandent pas mal de pratique..

14 Sons
Des bruitages dynamiques et une bonne ambiance de ring. Rap commercial de rigueur.

15 Durée de vie
Un mode carrière un peu plus étoffé, un mode arcade délirant et des tas d'enchaînements à maîtriser.

+ Plus
Il faut boxer « scientifique ». La motion capture, la palette de coups.

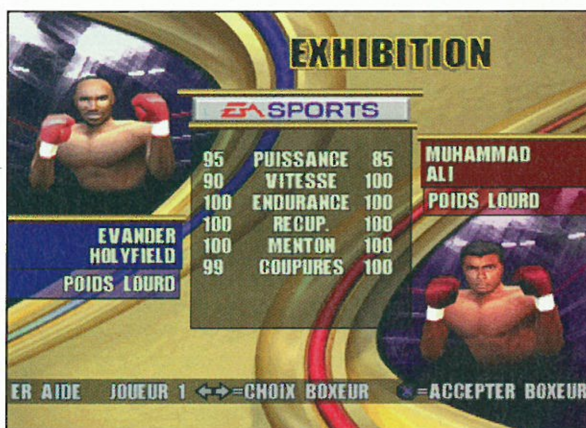
– Moins
Des mouvements encore un peu lents. Le public, les temps de chargements !

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Toutes les musiques de KO Kings 2000 ont été assurées par O, pour en savoir plus sur cet enfant du hip-hop, voici une adresse utile : www.hollywoodrecords.com.







L'avis de Willow

Plus complète, plus technique, plus spectaculaire, cette édition 2000 tient globalement toutes ses promesses. La lenteur relative des gestes pourra néanmoins rebuter les joueurs qui aspirent à un feeling beaucoup plus arcade. Un titre difficile d'accès mais très intéressant à pratiquer une fois qu'on le maîtrise.

L'avis de Trazom

La boxe est à l'honneur ces temps-ci. La version 2000 de KO Kings tient toutes ses promesses, pour peu que la lenteur des coups ne vous rebute pas. Les modes d'entraînement et les boxeurs sont nombreux et vous mettent véritablement dans l'ambiance. Un titre technique réussi, mais réservé aux fans purs du noble art.

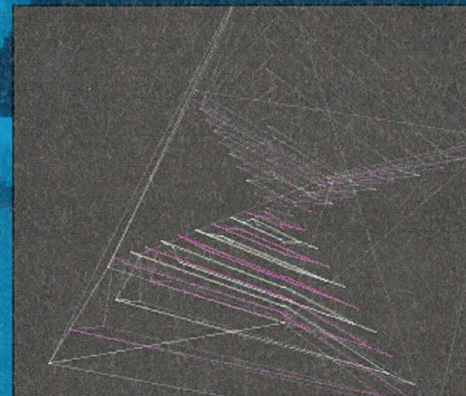
Machine **PlayStation** Genre **Logiciel de création musicale**



Music 2000

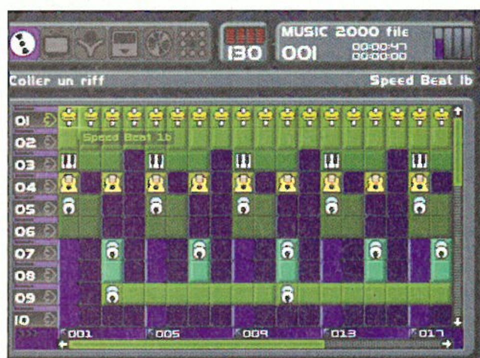






Après de longues heures tardives de banc d'essai, Music 2000 nous dévoile toute l'étendue de ses ressources. Amis musiciens, réjouissez-vous et vibrez aux sons de la nouvelle déferlante de la musique électronique, Music 2000 va peut-être changer votre plan de carrière !

Vous regrettez de n'avoir jamais appris, plus jeune, à maîtriser un instrument, mais il est trop tard. Vous avancez sur vos soixante-dix piges et c'est la frustration dans l'âme que vous vous résignez à votre funeste sort. Peut-être alors, dans une prochaine vie, deviendrez-vous une star de la musique. A moins de posséder une machine à remonter le temps, comment se rattraper ? En fait, il existe une alternative. Vous possédez une PlayStation ? Bien, vous pourrez alors vous lancer dans la confection de mixes dignes des plus grands compositeurs ! En effet, pas la peine de connaître le solfège sur le bout des doigts ni de jouer de la guitare façon Jimmy Hendrix pour mixer, puisque vous n'aurez qu'à placer des bouts de samples les uns à côté des autres pour créer vos airs musicaux. C'est tout bête mais encore faut-il posséder une oreille musicale et un sens aigu du bon goût !



Placez vos différents riffs dans la grille pour élaborer un morceau musical. Les numéros à gauche représentent les pistes.

Pour fixer la vitesse du tempo de votre composition, utilisez le menu « Modifier la piste BPM ».



Une version plus plus

Music 2000 est donc la version améliorée du logiciel du même nom sur PlayStation. Visiblement, l'interface graphique a changé de design en affichant un look plus stylisé et futuriste, ce qui n'est pas sans ajouter de la convivialité au soft. On y retrouvera une fois encore la possibilité de créer ses propres clips, en piochant parmi une palette d'effets 3D (étoiles, formes géométriques, fonds...) que la console manipule en temps réel, ainsi qu'un éditeur aléatoire pour les fainéants. Pour de ce qui nous intéresse, c'est-à-dire la musique, sachez que l'on passe d'une librairie d'environ 1500 samples à 3000 pour cette nouvelle mouture ! Le tout réparti dans plusieurs répertoires musicaux tels que la house, le rock, la drum'n bass ou la techno. Désormais, vos œuvres comporteront plus de pistes audio (24 au total !) et bénéficieront de ce fait d'une écoute plus aérée. Sinon, le principe demeure le même : choisissez un son qui vous botte, puis placez-le dans la grille des mesures. Ce n'est pas plus compliqué que cela ! Si vous voulez répéter une séquence de votre composition sans replacer les riffs à chaque fois, une fonction de copier-coller vous facilitera la tâche ! Pratique, non ?

Mais c'est pas fini !

Outre la panoplie de sons plus étendue, l'interface vous offrira le luxe de repiquer les séquences audio de vos CD favoris et de les retravailler ! Incroyable,



Vous pourrez choisir le type de dispersion sonore. Le mode Hall simule l'acoustique des pièces vides avec un renforcement des échos et des résonances.



Le mode Bœuf permet d'improviser en chœur !

L'éditeur de riffs propose tout un choix d'outils pour bricoler votre son.

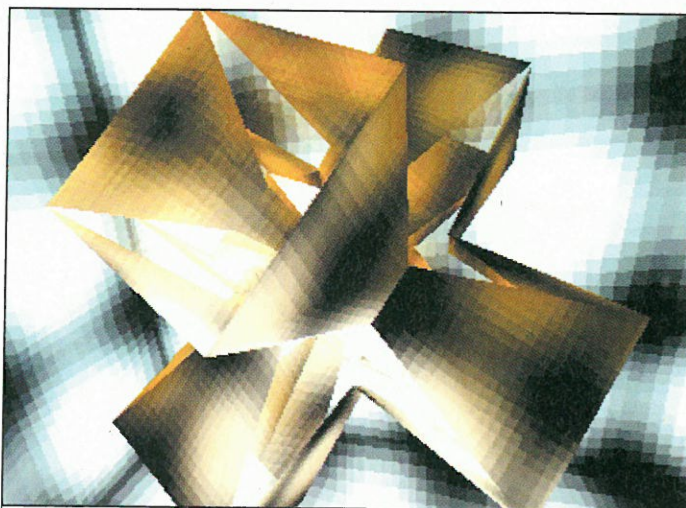


fiche technique

Editeur	Codemasters
Développeur	Jester Interactive
Genre	Création musicale
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Tout dépend de la longueur du morceau
Nbre de samples	Environ 3000 !
Spécial	Utilise toute votre collection de CD
Existe sur	Rien d'autre

non ? Par exemple, une tournerie à la batterie vous marque ? Pas de problème, insérez le CD d'où provient le rythme dans la Play, puis enregistrez-le en utilisant l'icône Record. Bien entendu, pour garder le sample, sauvegardez ces données sur Memory Card. Et puis, si vous désirez apporter votre touche personnelle, bricoler le son ne sera affaire que de petites minutes avec l'éditeur de riffs ou l'application de quelques filtres de Reverb. De plus, en cas de manque d'espace dans votre carte mémoire, vous varierez plus ou moins la qualité sonore de vos créations en choisissant entre 44 Khz (son de qualité digitale), 22 Khz ou 11 Khz. Plus la fréquence d'échantillonnage est basse, moins vos morceaux occuperont d'espace mémoire. C'est pourquoi il est préférable de rester en 22 Khz pour, en même temps, créer des morceaux assez longs et pouvoir les sauvegarder dans leur intégralité. Mais l'innovation ne s'arrête pas en si bon chemin puisqu'un mode de Music 2000 vous autorisera à mixer des airs jusqu'à quatre joueurs simultanément, en déterminant en temps réel les composantes de votre musique collective ! De l'improvisation de groupe, quoi ! Tout bonnement fabuleux !

Kendy



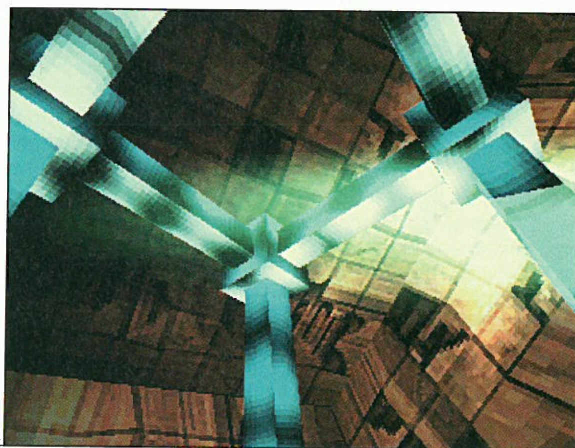
Pour voir le clip en plein écran, pressez sur la touche R2.

Dans le mode enregistrement, il est possible d'activer les effets graphiques.





De même que pour la section des sons, la touche L1 fait apparaître le menu de sélection des éléments graphiques.



Les processeurs de la Play animent la 3D en temps réel !



De même que pour les sons, les vidéos usent de routines graphiques que vous placerez en concordance avec votre œuvre musicale dans la grille.

Notes

19 Technique — Vous pourrez obtenir le même résultat qu'avec un PC ou les machines de samples les plus onéreuses.

16 Esthétique — L'interface graphique est plus soignée que celle de la première mouture. Le design reste très futuriste.

17 Animation — Les animations de vos clips utilisent des éléments 3D gérés en temps réel. C'est fluide et ça vibre en rythme.

18 Maniabilité — Fouillée dans son fond mais très abordable dans sa forme, l'interface demeure facile d'accès et efficace.

20 Sons — Le chip sonore de la PlayStation est exploitée au maximum davec une qualité sonore de 44 KHz (son digital) !

19 Durée de vie — Tout réside dans vos motivations et votre créativité. Un logiciel sans limite !

+ Plus — Sampler ses CD musicaux. Le mode Bœuf à quatre. Environ 3000 sons !

– Moins — Il faut aimer la musique. Il faut être créatif, coco !

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Bonne nouvelle pour ceux qui espèrent se faire connaître en diffusant leurs œuvres : tous les samples inclus dans Music 2000 sont libres de droits ! De ce fait, vous n'aurez aucune taxe à payer à Codemasters dans le cas où vous décideriez de commercialiser une de vos compositions musicales à une maison de disques.

Structures de morceaux

Un morceau musical se révèle accrocheur lorsque l'on respecte un minimum les conventions. En général, une œuvre se compose de la manière suivante : Couplet-Refrain-Couplet-Refrain-Break-Couplet-Refrain. Si le modèle demeure encore trop archaïque à votre goût, ajoutez-y alors une intro ou des ponts entre chaque couplet pour aérer la composition ou annoncer le refrain. Autrement, pour les plus exigeants, il est fortement conseillé d'utiliser des structures complexes mais qui apportent une progression d'intensité dans le morceau, voire de la surprise. C'est la raison pour laquelle on pourra user du schéma suivant pour épater la galerie : Intro-Couplet-Pont-Refrain-Pont 2-Couplet-Pont-Refrain-Pont 2-Break-Break 2-Refrain-Pont-Couplet 2-Couplet 3. Dans ce cas-ci, les deux break amènent une cassure qui relance la musique pour retomber sur le thème principal. Les deux derniers nouveaux couplets introduisent une fin surprenante et évitent le piège de la banalité. Parce qu'il n'y a rien de plus lassant que d'écouter un air tourner en boucle. Cela dit, la techno s'avère en général répétitive et n'a recours qu'aux contretemps ou à une montée en puissance du rythme. Maintenant, choisissez vos armes !

L'avis de Kendy

Plus de sons, plus de genres musicaux, la possibilité de sampler ses CD fétiches, un mode de jeu à quatre : tant d'innovations qui font de Music 2000 un must de la création musicale. Désormais, les alternatives de compositions s'avèrent infinies et variées. Un logiciel indispensable pour redémarrer sur les chapeaux de roues une nouvelle carrière de musicien !

L'avis de RaHaN

Music 2000 m'a soufflé. Autant de possibilités de création, sur une machine initialement dédiée au jeu, est une véritable révolution. Il offre la possibilité de réaliser des œuvres presque professionnelles, si tant est que vous ayez la créativité requise. Par contre, munissez-vous d'un paquet de memory cards...

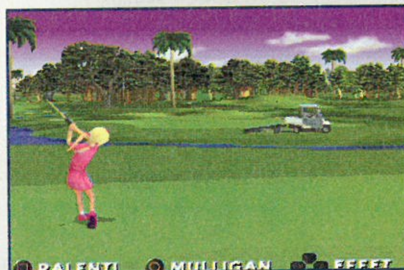
Toutes les sorties européennes

Mois de décembre oblige, c'est une avalanche de titres qui nous tombe sur le coin du paddle. La Dreamcast a le mérite d'être bien présente même si, en qualité, ce n'est pas encore vraiment ça. Bref, il y en aura pour tout le monde, pour tous les goûts et pour toutes les bourses.

Dynamite Cop (DC)

Cyber Tiger (PS)

Cyber Tiger



Cyber Tiger est le nouveau soft de golf d'Electronic Arts. Tout comme son concurrent direct, en l'occurrence Everybody's Golf, il propose un style de jeu très arcade. Vous disposerez de huit personnages aux looks très caricaturaux (filles à couettes, intello de service...) et bénéficierez de plusieurs options pour varier vos plaisirs sur le Green (4 Balles, Shoot Out, Skins, Practice...). En ce qui concerne les parties, elles s'avèrent définitivement très décevantes. Effectivement, il vous sera impossible de choisir votre angle de vue lors de vos tirs, même si l'interface vous autorise à changer de type de club en cours de jeu. En fait, vous ne pourrez que zoomer ou dézoomer sur votre personnage, sans pour autant mieux appréhender les dénivelés du terrain ni pouvoir calculer de façon judicieuse la puissance de votre swing. Un défaut de taille, cela dit en passant. C'est pourquoi Cyber Tiger ne viendra que chatouiller l'inébranlable Everybody's Golf ! Dommage car l'ambiance y était humoristique et festive !

Kendy



4 — **Editeur : Electronic Arts** — **Machine : PlayStation**

Dynamite Cop



Voilà, voilà, voilà... Qu'est-ce que je vais bien pouvoir dire sur ce jeu ? Les titres moyens ne m'inspirent pas. C'est comme ça. Dynamite Cop - soyons d'abord gentils - n'est pas un mauvais jeu. Vraiment. Il est juste super court et super lassant. Voilà. En fait, on se retrouve devant un bon beat them all des familles comme on en voit désormais rarement. Vous avancez, vous lattez et vous êtes censé prendre du plaisir à faire cela. Le constat reste assez plaisant durant, disons, la première heure de jeu. Vous avez le choix entre trois personnages, chacun possédant ses propres caractéristiques (ils portent des coups différents, peuvent placer des prises particulières...) et vous pouvez même - ô bonheur ! - jouer en même temps à deux. Il y a plein d'armes et d'objets à ramasser pour les lancer sur vos adversaires et, même si le résultat finit par être brouillon, c'est assez rigolo à voir. Maintenant, bon, le jeu est un chouïa lent, je trouve, et son principe méga basique n'est pas transcendé par une réalisation hors du commun, surtout pour une machine aussi puissante que la DC. Même la fille du président (THE President, celui que l'on retrouve dans plein de jeux vidéo et qui est toujours en galère), que vous devez délivrer, est assez vilaine. Bref, Dynamite Cop n'est pas ce qu'on peut appeler un jeu motivant et il risque de passer assez inaperçu. Je pense...

Chris



4 — **Editeur : Sega** — **Machine : Dreamcast**

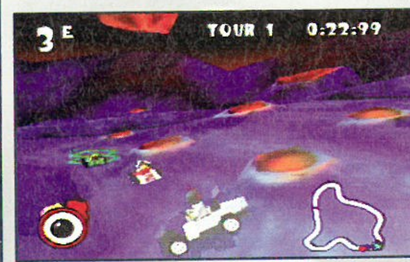
Lego Racers



Les Lego, c'est amusant. C'est même ce qui fait tout l'intérêt de la chose. On construit, on explose, on remet en place... paraît que les enfants y jouent beaucoup (moi, ça n'a jamais été mon truc, ch'ais pas pourquoi). Dans Lego Racers, le côté construction a été conservé, même s'il n'est qu'un prétexte. On peut donc décider de l'allure de son pilote, de la voiture qu'il va conduire et, après ça, hop, on se retrouve sur la piste. Là, on est assez refroidi par la teneur des graphismes et la jouabilité quelque peu approximative. Sur PlayStation, le constat n'est pas beaucoup plus réjouissant mais c'est tout de même un chouïa plus maniable (je dis ça juste pour faire une comparaison). Le moteur 3D du jeu, s'il reste assez fluide, ne satisfera tout de même que les plus petits, ou les moins regardants. Quant aux réactions physiques des véhicules, je n'en parle même pas... Bref, malgré son ambiance bon enfant, ses bonus et ses décors colorés, Lego Racers ne convainc pas vraiment. Ce n'est peut-être pas pour rien que l'on dit que, pour jouer aux Lego, il faut avoir de l'imagination...

Chris





3 — **Editeur : Lego Media** — **Machine : Nintendo 64**

Millennium Soldier Expendable



Simple, Millennium Soldier l'est indéniablement. Le but premier de ce jeu, inspiré de titres antédiluviens tels que Commando ou Ikari Warriors, est de vous faire vivre une expérience primaire, avec explosions à gogo et corps extra-terrestres qui disparaissent dans un grand cri de douleur et de rage. Histoire de partager votre fièvre meurtrière, vous pouvez même jouer à deux en même temps ce qui, finalement, ajoute encore de façon notable au bordel ambiant. Ce joli petit shoot them up en 3D, avec ses effets de lumière et l'action effrénée qui le caractérise, ne possède néanmoins pas de qualités fondamentales qui puissent le rendre réellement attachant. Ici, on avance, on tire et, avouons-le, on s'ennuie ferme. Une fois maîtrisés les déplacements latéraux, pour éviter les tirs ennemis et répliquer dans de bonnes conditions, on se surprend à ne plus faire grand-chose de nouveau. Découvrir de nouveaux bonus et armes amuse un certain temps mais on s'en lasse également. Comme quoi, tirer sur tout ce qui bouge, ça va un moment...

Chris

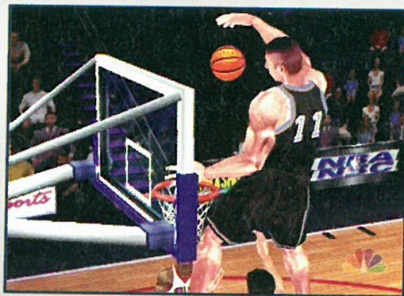


4 — **Editeur : Infogrames** — **Machine : PlayStation**

NBA Show Time



Nous nous attendions tous à une simulation de basket-ball, il ne s'agit, en fait, que d'une version 128 bits de NBA Jam. Si le titre de Midway nous avait fait passer de très bons moments à l'époque de la Super Nintendo, il faut avouer qu'avec l'avènement de la simulation sportive, le concept du « Two on Two » a pris aujourd'hui un sacré coup de vieux. Primitif et limité, voilà les termes qui conviennent le mieux, pour qualifier le gameplay de ce petit jeu d'arcade sans prétention. A deux comme à quatre, les rencontres se résument, en effet, à d'incessants aller-retour sans finesse se concluant par des dunks monstrueux. Bof, bof... Moi, j'dis qu'on ne s'est pas acheté une Dreamcast pour se taper un trip revival à 379 F. Et, comme si ça ne suffisait pas, ce titre n'offre rien de transcendant sur le plan technique : l'animation ne confine



pas au génie et, à chaque dunk, les joueurs fusionnent lamentablement avec l'arceau ! Allez, temps mort, direction les niouzes du mois prochain, avec NBA 2K de Sega : un autre monde, vraiment !

Willow

4 — **Editeur : Midway** — **Machine : Dreamcast**

NFL Blitz



NFL Blitz ne vise absolument pas les amateurs de simulations sportives. Pour parler simplement, disons que ce titre tout droit sorti des usines Midway est au foot américain, ce que NBA Jam est au basket virtuel. Les effectifs des équipes ont été réduits de moitié, il n'y a que 12 schémas défensifs, les schémas offensifs (une trentaine) se limitent exclusivement aux passes, les transformations s'effectuent automatiquement et la réception des passes est systématique. Bref, il s'agit d'arcade pure et dure. Lors des premières parties, c'est vrai, le fun est au rendez-vous et un tas de petits détails contribuent à rendre le soft sympathique : la prise en main est immédiate (tout se joue avec un bouton) ; les placages ressemblent à des prises de catch ; lorsque le receveur largue ses poursuivants, il se met à courir comme Laura Ingalls dans le générique de La Petite Maison dans la Prairie et le tout est super dynamique. Le problème, c'est qu'au bout de cinq matchs, on a un peu fait le tour des possibilités du jeu : et là, tout est dit...

Willow

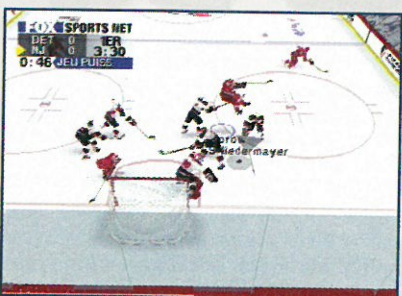




4 — **Editeur : Midway** — **Machine : Dreamcast**

NHL Championship 2000







Longtemps considéré comme le leader incontesté du sport virtuel, Electronic Arts est désormais attaqué sur tous les terrains. Après le foot où Konami a repris triomphalement l'ascendant, c'est au tour de l'institution NHL de trembler. Les hockeyeurs d'Activision vont faire chauffer la glace. En effet, aidé par Fox Sports Interactive, l'éditeur a chaussé ses plus beaux patins et s'est armé d'une crosse bien lourde, afin de trouer le filet d'EA. Résultat : dès sa première tentative, NHL Championship 2000 surprend agréablement. Soyons francs, entre NHL 2000 et le titre d'Activision, les différences essentielles se situent au niveau de la réalisation technique. Ainsi, bien que de bonne facture, avec un rendu en haute résolution et une animation dynamique à souhait, le challenger d'Activision ne parvient à égaler le superbe esthétisme de NHL 2000. Néanmoins, en ce qui concerne l'habillage, la prise en main, la complexité des schémas tactiques ou encore le nombre de compétitions, tout a été réuni pour combler les fans. Licence officielle, commentaires vraiment bien intégrés (dommage qu'ils restent en anglais), retransmissions des matchs dignes des shows à l'américaine, non, il n'y a pas à dire, NHL Championship 2000 propose de très bons moments.

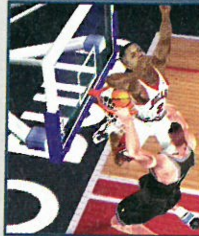
Gollum



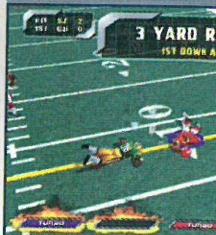
7 — **Editeur : Activision** — **Machine : PlayStation**



Millennium Soldier



NBA Show Time (DC)



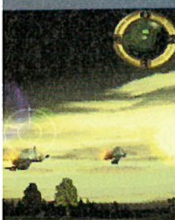
NFL Blitz (DC)



NHL Championship 2000 (PS)



Snow Surfer (DC)



des Mondes (PS)



Kurushi Final (PS)



th - Jurassic Park (PS)

Snow Surfer



Sous le titre de Snow Surfer se cache, en fait, un jeu bien connu de tous : Cool Boarders. Après avoir divisé les joueurs sur PlayStation, Uep Systems récidive donc sur la machine de Sega. Sans être une daube infâme, Snow Surfer ne parvient, à aucun moment, à nous donner la sensation d'avoir les deux pieds coincés dans des coques et de glisser sur de la neige. Quant à l'esprit snowboard, nous l'avons cherché en vain : les riders atteints de la maladie de l'homme de pierre ont tous un look pourri (ça va du black habillé en costard au clone de Laureen Hill, en passant par le Japonais bien grassouillet affublé d'une chemise hawaïenne rose bonbon) et les musiques donnent dans la soupe techno-nippone. On peut également s'interroger sur le faible nombre de modes de jeu : du half pipe, des courses contre la montre et un mode deux joueurs (assez original, il est vrai, chaque Trick effectué réduisant l'écran de votre concurrent !). Basta ! Reste une réalisation graphique potable qui ne tient aucunement de l'exploit et de nombreux tricks. Question : doit-on réellement se contenter du strict minimum sur une bécane de cette puissance ? Réponse : non ! Un conseil, attendez Supreme Snowboarding, ça devrait tuer !

Willow

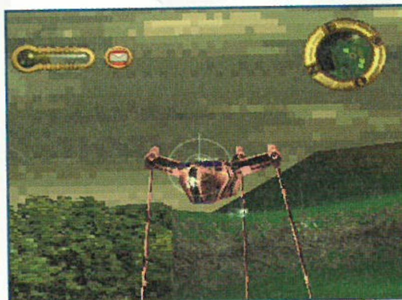


4 — Editeur : Uep Systems — Machine : Dreamcast

La Guerre des Mondes



C'est bête mais comment peut-on croire qu'une forme de vie qui a pris la peine de traverser des milliards d'années lumière puisse arriver sur Terre pour en fin de compte tout annihiler ? Inspiré du bouquin d'Huxley écrit en 1931 ou du canular d'Orson Well, La Guerre des Mondes nous fait affronter une race de Martiens belliqueux et destructeurs. Vous commencerez d'abord par une série d'entraînements didactiques visant à vous parfaire aux commandes de vos différents postes de défense (DCA ou engin terrestre), puis irez très rapidement au charbon. Très répétitif dans son déroulement, le jeu se découpe en deux phases. La première vous met dans une sorte d'Operation Wolf dans laquelle vous devez réduire en cendres tous les envahisseurs, en maniant une cible à l'écran. Quant à la seconde, elle



consiste le plus souvent à atteindre en véhicule terrestre le vaisseau-mère pour le détruire. Graphiquement très sombre, la qualité de la production s'avère inégale d'un niveau à un autre. Par manque de peps et de charisme, le titre ne pourra que vous ennuyer par sa linéarité. Plat comme de l'eau du robinet.

Kendy

4 — Editeur : GT Interactive — Machine : PlayStation

Warpath Jurassic Park



Le T-Rex organise un méga tournoi de baston entre dinosaures. La manifestation regroupe quatorze espèces dont quatre à découvrir. Si parmi les créatures millénaires on regrettera l'absence de Jeanne Calment, il faudra tout de même reconnaître que le niveau de réalisation technique du jeu s'avère excellent. Effectivement, les animaux préhistoriques jouissent de textures très fines et d'une modélisation incroyable. En revanche, le système de combat se révèle assez bourrin et monotone, avec une absence particulière de coups spéciaux et variés. Les monstres ne savent que mordre ou donner des coups de queue, ou parfois pour se régénérer, dévorent au passage des êtres humains ou des animaux qui traînent dans le coin. Rien de transcendant ni de révolutionnaire pour ce type de jeu. En fait, on a l'impression d'être devant un bon clone de Primal Rage (d'Atari), mais hélas sans saveur. Car en fin de compte, utiliser une grosse licence ne suffit plus de nos jours pour satisfaire les joueurs. Les adeptes des stratégies de combats à la Street Fighter ne pourront que se sentir lésés !

Kendy



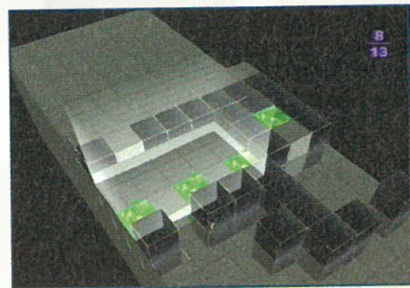
3 — Editeur : Electronic Arts — Machine : PlayStation

Kurushi Final



Kurushi est ce qu'on appelle un jeu d'action/réflexion. Un de ces titres qui font fonctionner en même temps, et de façon soutenue, votre corps et votre esprit. Déjà intéressant dans sa version de base, Kurushi se révèle ici carrément passionnant. Rappelons, le plus simplement possible, le principe du jeu. Ici, vous faites face à des rangées de cubes qui avancent vers vous. Le but est de faire disparaître certaines de ces pièces tout en évitant de détruire les cubes « interdits » (noirs). Pour cela vous pouvez poser des marques au sol et détruire un cube lorsqu'il s'y pose. Il y a pas mal de subtilités et on peut procéder à des enchaînements pour faire disparaître des tas de pièces d'un seul coup. Lorsqu'on accroche, c'est une véritable drogue. En plus du mode de jeu normal, où vous avez affaire à des puzzles de plus en plus compliqués, Kurushi Final propose un mode deux joueurs (en survival), une série de cent tableaux qu'il vous faut résoudre et même un éditeur de « niveaux » (enfin disons de casse-tête). On a envie de se dire que c'est la moindre des choses, le jeu ne prenant manifestement pas énormément de place sur le CD. Toujours est-il que le résultat est là : Kurushi Final, dans son genre, est excellent. Attention toutefois, malgré ce qui est écrit sur la boîte, on ne peut pas s'y essayer à partir de 3 ans. Ou alors il faut être très très fort...

Chris



7 — Editeur : Sony C.E. — Machine : PlayStation

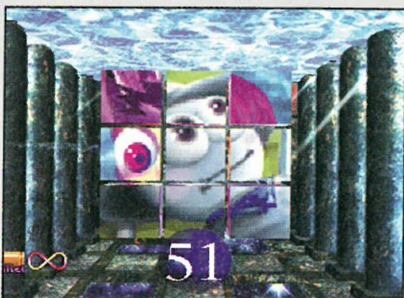
Mighty Hits Special



Mighty Hits Special se veut comme le concurrent direct de Point Blank de Namco, avec sa série de petits jeux de tir débiles. Bien évidemment si vous n'avez pas le GunCon, vous risquez de ne pas prendre votre pied avec ce titre, qui demeure injouable à la manette. Autrement, vous choisirez votre niveau de difficulté puis sélectionnerez (au hasard) trois épreuves différentes en tirant sur une sorte de roulette russe. Le but principal consistant à accumuler un maximum de points, vous ne pourrez ici ni perdre ni gagner. Sauf peut-être bénéficier d'un meilleur clas-

sement, par le truchement d'un verdict sans appel rendu par l'ordinateur, basé sur votre adresse à la pratique de la baston. Bon, si MH arbore le même niveau de réalisation que Point Blank, en revanche, il s'avère plus amusant et varié. Cela dit, même si vous êtes un fana inconditionnel de la gâchette, il faut avouer qu'il suffit de vingt minutes de jeu pour en faire complètement le tour. D'autant plus que le soft n'accepte que le pistolet de Namco, les autres modèles se révélant totalement imprécis. C'est pourquoi vous risquez de rester dans tous les cas sur votre faim.

Kendy



3 — *Editeur* : **JVC** — *Machine* : **PlayStation**

Rising Zan : The Samurai Gunman



Ah ! quel poseur ce Johnny : se rebaptiser Zan pour la frime et se balader avec un sabre dans le Far West, faut le faire ! Ce jeune cowboy américain de pure souche (est-ce possible ?) reconverti aux codes d'honneur des samurais, ne cesse désormais d'exhiber son sourire carnassier repeint en blanc. Jamais lors des combats, il ne perdra de sa précieuse, en adoptant des postures italianisantes lui rapportant des « sexy points ». En fait Rising Zan propose une succession de combats dans laquelle vous devrez trucider vos ennemis avec la plus grande élégance ! Niveau défense, votre perso peut soit utiliser son katana, soit user de sa pétoire en lockant ses adversaires via une touche de la tranche. Si l'idée de base s'avère enthousiasmante d'originalité et d'humour, il est pourtant regrettable que la réalisation ne soit pas de meilleure facture. Les vues de caméras cadrent l'action de façon inopportune, et les graphismes font inéluctablement penser à de la Saturn sur





le retour. Amusant mais hélas trop répétitif dans son concept, Rising Zan fait partie de ces petits jeux que l'on préférera se procurer dans les vitrines de l'occasion.

Kendy

5 — *Editeur* : **Agetec** — *Machine* : **PlayStation**

Trick'n Snowboarder



C'est bientôt l'hiver, ce qui explique la floraison de nouveaux titres opportunistes dédiés à la glisse ! Capcom qui nous avait habitué à des jeux de qualité (Street Fighter, Resident Evil...), commet ici une énorme bévue qui entachera à vie son impressionnant CV ! En effet, son soft de snowboard se voit handicapé par une réalisation grossière (graphismes ternes, clipping tremblants...) et une maniabilité surréaliste. Les surfeurs font preuve d'une rigidité digne du Penseur de Rodin, et les figures (les plus complexes qui soient) manquent indéniablement de dynamisme. De plus, même avec les persos les plus performants, décoller du sol relèvera du fantasme freudien. Autre défaut : dans les épreuves de modules, il est impossible de « grinder » puisqu'aucune adhérence n'a été programmée pour accrocher les handrails ! Pourtant, dans le fond, Trick'n Snowboarder se révèle assez complet avec son mode extreme (descente), et ses diverses sessions Hardcore (saut unique, modules, half-pipe). Mais faire abstraction de toutes les tares citées précédemment reviendrait à effectuer un bond en arrière dans les dernières innovations vidéo-ludiques. Une grosse déception donc pour les férus de snowboards virtuels.

Kendy

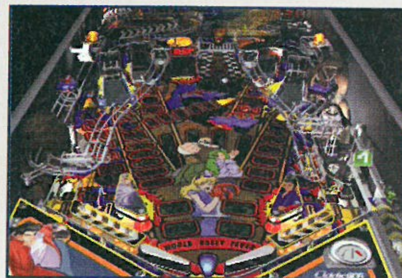
4 — *Editeur* : **Capcom** — *Machine* : **PlayStation**

Worms Pinball



Mazette, un jeu de flipper à l'effigie de l'univers belliqueux des vers de terre de Worms ! Qui l'eut cru ? Pour ce titre, pas d'effets spéciaux mirobolants ni de stages secrets à la Devil Crush sur NEC, mais un vrai simulateur de flipper de café au demeurant réaliste. Pour ceux qui auraient déjà goûté à Timeshock, sachez que Worms Pinball propose exactement l'équivalent de ce dernier, avec bien entendu, une configuration différente des flips et des graphismes en haute résolution. On retrouve autrement les bruitages ainsi que les thèmes musicaux de Worms Armageddon, qui se déclenchent lorsque vous atteignez des zones sensibles de la table. De plus, les concepteurs ont inclus l'option des Extra Balls, qui vous permet à partir d'un certain nombre de points, de jouer avec jusqu'à trois boules en même temps ! Et puis si vous vous lassez de la table Worms, vous pourrez toujours aller faire un tour du côté du second flipper World Rally Fever, plus conventionnel mais palliatif. En résumé, pour moins cher qu'une vraie machine, vous en obtiendrez une qui ne tombera jamais en panne.

Kendy



6 — *Editeur* : **Team 17** — *Machine* : **PlayStation**

Buggy Heat



Buggy Heat nous avait plutôt bluffé à la vue des photos. Normal, il tient très bien la route de ce côté-là. Question modes de jeu, on reste dans le classique : entraînement, championnat et time attack. Rien d'extraordinaire, donc, hormis un sous-mode « AI » (pour intelligence artificielle) dans lequel le jeu analyse votre style de conduite pour le mettre en pratique plus tard. Genre, vous laissez le pilotage auto et vous regardez. L'idée est originale même si, dans les faits, elle ne transcende pas le jeu. A côté de ça, la jouabilité de Buggy Heat reste en deçà de nos espérances. Les voitures,

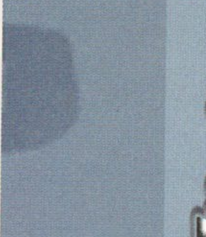




Buggy Heat (DC)



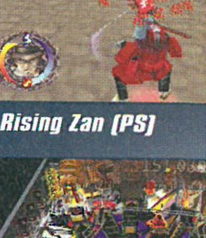
Mighty Hits Special (PS)











Rising Zan (PS)



Worms Pinball (PS)

assez joliment modélisées, sont lourdes comme des paquebots et tournent très difficilement. Inutile de tenter ici des dérapages à la Ridge Racer (ou même à la Sega Rally 2) ce qui, dans ce genre de jeu, est plutôt dommage. Graphiquement Buggy Heat se tient, mais en y regardant de près on découvre qu'il n'y a vraiment rien d'innovant (lorsqu'on roule dans l'eau ou le sable, par exemple, l'effet est minable). Enfin, et c'est bien ce qui est le plus dommage, on ne s'amuse pas en conduisant un véhicule. On s'ennuie même ferme. Ce jeu n'est pas bâclé, non, seulement, à son grand dam, il faut avouer qu'il n'est pas réussi. Ce sont des choses qui arrivent mais que l'on peut difficilement ignorer lorsqu'il s'agit de dépenser plus de 300 balles...

Chris

4 — Editeur : Sega — Machine : Dreamcast


Renegade Racers [PS]

Renegade Racers



Les courses délirantes et délibérément inspirées de Mario Kart se succèdent à un rythme effréné en ce moment. Je ne sais pas, c'est peut-être la conjonction des astres telluriques qui veut ça. Une sorte de fatalité. Quoi qu'il en soit, il existe une autre règle, bien connue et s'appliquant particulièrement au milieu des jeux vidéo : la raison du plus fort est toujours la meilleure. Voilà donc la difficile situation dans laquelle s'est glissée Renegade Racers qui prend le risque de sortir face à l'excellent Crash Team Racing. Alors bien évidemment les courses ne manquent pas de rythme et les 6 environnements disponibles proposent des challenges sans cesse renouvelés (véritable chasse au trésor, concours de saut en longueur via des tremplins, etc.) mais le problème est ailleurs. Tout d'abord le design général laisse quelque peu à désirer avec des couleurs parfois criardes, une modélisation 3D assez sommaire et des parcours ultra stéréotypés (maison hantée, parc d'attractions, le navire pirate, etc.). Mais surtout le déroulement du jeu devient vite répétitif. Recommencer des dizaines de fois les mêmes courses sous certaines conditions avant de pouvoir accéder aux suivantes, si cela ne vous lasse pas en un temps record, c'est que vous revenez d'un stage chez les moines bouddhistes. En fait la technique du « Tu as gagné, mais essaye de battre ton record contre un autre adversaire » sert uniquement à rallonger artificiellement la durée de vie du jeu et finit au final par plus énerver que motiver. Le mode huit joueurs ne sauvant malheureusement pas la baraque, Renegade Racers restera un titre fort peu recommandable.

Gollum

4 — Editeur : Interplay — Machine : PlayStation

Chocobo Racing



Voilà les premiers jeux de Squaresoft Europe, qui prouvent que le célèbre éditeur s'intéresse enfin sérieusement à nous ! Après Final Fantasy VIII, c'est Chocobo Racing qui arrive en Europe, en attendant Saga Frontier 2. Alors qu'en est-il de ce jeu de course fantaisiste à la Mario Kart dont les concurrents mignons sont tous issus de l'univers de Final Fantasy ? Qu'en est-il de ce soft qui se joue jusqu'à deux joueurs simultanément, qui propose des tas d'options et de magies pour rendre les courses plus excitantes et plus palpitantes ? Qu'en est-il de ce jeu rigolo qui propose un mode Quête, avec dialogues et courses scénarisées contre divers adversaires ? Qu'en est-il, enfin, de ce jeu amusant et maniable plein de gags et de références à Final Fantasy, mais dont la réalisation laisse tout de même pas mal à désirer, surtout au niveau graphique ? Face à Crash Team Racing, autant dire que Chocobo ne fait pas le poids.

Greg

5 — Editeur : Squaresoft — Machine : PlayStation

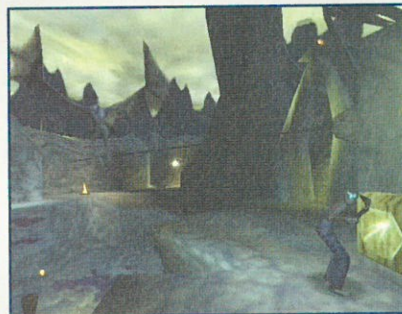

Chocobo Racing [PS]

Shadowman



Après une version N64 intéressante et une mauvaise version PlayStation, Shadowman arrive sur Dreamcast tel qu'il doit être joué. Techniquement, quasiment identique à la version PC, ce jeu d'aventure/action vaut maintenant clairement la peine d'être joué, tant son univers vaudou retors et ses niveaux labyrinthiques sont plus agréables à parcourir sur Dreamcast. La netteté nouvelle des graphismes permet de mieux s'y retrouver et les sons atteignent enfin une qualité excellente, surtout les nombreuses voix qui n'étaient pas à l'honneur sur N64. Voilà la meilleure version du titre, bien entendu, qui, vu l'actualité légère de la Dreamcast, fera bien des heureux, d'autant que l'aventure est de très longue haleine !

RaHaN



7 — Editeur : Acclaim — Machine : Dreamcast

GTA 2



Grand Theft Auto a beaucoup fait parler de lui. C'est surprenant. Avec GTA 2, le constat risque d'être le même - sentiment de « surprise » passé - puisque cette suite lui ressemble comme deux gouttes d'eau. Au programme donc, des vols de caisses, des mecs que l'on tabasse et des missions commanditées par différents gangs. Je ne dis pas que le principe de GTA 2 soit nullissime. Je comprends que l'on puisse trouver amusant de semer des flics, d'exploser des voitures à coups de lance-roquettes ou encore de mettre un pain à un pick-pocket un peu trop entreprenant. Non, ce que je déplore, c'est que le jeu soit aussi minable question réalisation. De plus, on y fait toujours la même chose et on passe, en fait, son temps à traverser la ville en tous sens, en suivant des flèches. Et le pire, c'est qu'il y a un public pour ça ! Je ne sais pas, il doit y avoir un truc que je ne saisis pas... Jeu à polémiques, GTA 2 est un titre que la plupart d'entre nous, à la rédaction, jugeons insignifiant. Si GTA 2 se vend aussi bien que le premier épisode, il y aurait peut-être une étude sociologique à mener, tiens. Ça, ça pourrait être intéressant...

Chris

3 — Editeur : DMA — Machine : PlayStation


GTA 2 [PS]

Ready 2 Rumble Boxing



Après une version PlayStation assez décevante, on pouvait craindre le pire, mais les développeurs de Point of View ont vraiment bien négocié cette conversion 64 bits. Ready 2 Rumble N64 conserve le feeling de son homologue Dreamcast, malgré le fossé technologique qui sépare ces deux bécanes. Les coups sortent sans temps de latence, la décomposition des gestes est parfaite et les combats ont la pêche. Graphiquement, certes, on perd un peu (les textures sont légèrement tramées, on décèle de légers problèmes de Z-buffer), mais rien de dramatique. La modélisation reste d'un excellent niveau, l'animation ne souffre d'aucun ralentissement (ce n'était pas le cas de la version Dreamcast) et les programmeurs sont même parvenus à garder les mimiques des boxeurs. Belle performance. Une petite option Ram Pak eut été la bienvenue mais, que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir, c'est comme ça, c'est la vie. Cela dit, il serait vraiment dommage de s'arrêter à ce « petit » détail tant ce portage frôle la perfection. Une surprise de dernière minute comme on les aime !

Willow

7 — Editeur : Midway — Machine : Nintendo 64


Ready 2 Rumble [N64]

Wu Tang Shaolin Style [PS]

Xena [N64]

asketball 2000 [PS]

ve 2000 [PS et N64]

Wu Tang : Shaolin Style



La nuit tombée, les zonards du Wu Tang se prennent pour des ninjas, en participant à des rixes déguisées. On retrouve les principaux membres du groupe de Staten Island aux accoutrements très kitschos (genre Mortal Kombat), dans ce jeu de baston aux allures de film de Black Exploitation. Ainsi, la méchante possède, en guise de coupe de cheveux, une sorte de mouton sur la tête, qui rappelle fortement le mauvais goût des années 70 ! Autrement, Activision a eu la lumineuse idée de ne pas sombrer dans la violence gratuite, en censurant la version européenne. Ce qui vous évitera de voir vos rappeurs se goinfrer du sang de leurs victimes ! Dotés d'un set de coups spéciaux limités, les persos se rattrapent cependant par un nombre hallucinant de combos. Le point fort du soft réside dans la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément à l'écran, même si les parties prennent des tournures de kermesse. Au final, on obtient un jeu de baston assez sympathique avec tout de même pas moins de 22 protagonistes !

Kendy



6 — *Editeur : Activision* / *Machine : PlayStation*

Xéna Princesse Guerrière



Nous ne disserterons pas des heures sur la variété et la qualité des jeux de baston sur Nintendo 64, tant le constat est affligeant. Le vide sidéral, mais n'insistons pas, j'en vois déjà qui sortent les mouchoirs. C'est dans ce climat morose que la brave Xéna quitte un instant sa série pour débarquer sur N64, avec son regard de merlan frit et sa grâce pas vraiment féminine. Toutefois, ne nous méprenons pas. Cette brunasse à la carrure de Schwarzi n'est pas là pour faire dans la finesse. Taillée dans un roc, la soi-disant princesse passe son temps à combattre dieux et mortels, enfin, uniquement ceux de la série télé bien évidemment. Ah ! Les affres de la licence... Lors d'un accès de lucidité, Zeus avait déclaré : « L'accessibilité est mère de tous les bourrinages. » Vous voilà prévenu. Les duels, bénéficiant de la liberté de mouvements liée aux arènes 3D, s'enchaînent donc avec rythme mais restent assez stéréotypés à cause d'un nombre de coups spéciaux dramatiquement bas ! Les variations de style entre les différents combattants étant assez minimes, on obtient des affrontements très répétitifs et sans réelle saveur. En outre, même s'ils sont assez divertissants, les modes multijoueurs (versus ou équipe) jusqu'à quatre en simultané s'avèrent trop brouillons, style foire d'empoigne gauloise. Notons cependant une réalisation globale plus qu'honnête, avec mention spéciale aux musiques. Alors, s'il dégoûtera instantanément les puristes du genre, Xéna est néanmoins susceptible d'intéresser les fans de la série cherchant à se défouler sans prise de tête. Un maigre palliatif, en attendant désespérément le premier « vrai » jeu de combat sur la console Nintendo !

Gollum

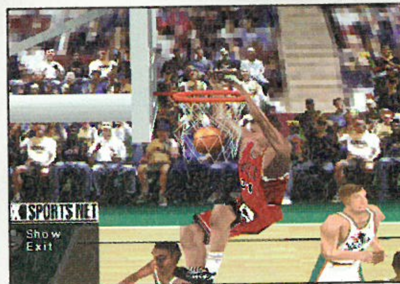


5 — *Editeur : Titus* / *Machine : Nintendo 64*

NBA Basketball 2000



Après un jeu de hockey plutôt sympathique, Activision et Fox Sports Interactive s'attaquent au ballon orange, avec l'aide des développeurs de Radical Entertainment (ESPN Extreme Snowboarding)... sans succès cette fois. Si le jeu se révèle assez simple d'accès et bénéficie d'une réalisation graphique potable, il montre toutefois très rapidement de gros signes de faiblesse. Le rythme des actions est un peu trop mollasson, certains gestes comme les interceptions et les rebonds défensifs se déclenchent avec retard, la sélection du joueur le plus proche du ballon est parfois capricieuse. Plus grave encore, vos coéquipiers, tout comme les joueurs adverses d'ailleurs, ont tendance à laisser des trous béants dans la raquette. Du coup, au lieu de développer un jeu de passes construit, on finit par céder au chant du bourrinage et les rencontres se transforment en concours de dunks sans grand intérêt. Si le basket vous branche et que vous débarquez sur Play, procurez-vous NBA Live 2000 d'EA Sports, vous serez comblé.



Willow

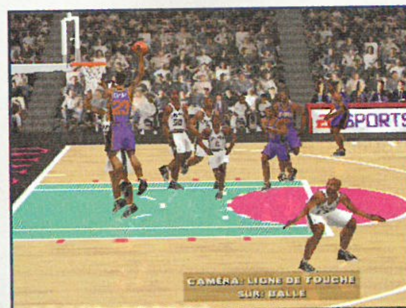
4 — *Editeur : Activision* / *Machine : PlayStation*

NBA Live 2000



Ce nouveau cru de NBA Live 2000 démontre avec maestria qu'EA Sports a quasiment épuisé toutes ses ressources en matière de réactualisation sportive. L'année dernière, souvenez-vous, les développeurs avaient réussi in extremis à justifier l'intérêt de leur simulation de basket en animant en temps réel les visages des joueurs. La « grande » nouveauté de cette édition 2000, c'est la présence de Jordan que vous pourrez affronter dans un One on One guère palpitant. Vous aurez également la possibilité de jouer avec les All Stars des années 50, 60, 70 et 80. Du point de vue du gameplay, évidemment, rien ne distingue NBA Live 2000 de la précédente mouture, aucune innovation à signaler messieurs dames ! Techniquement, enfin, le soft reste en tout point identique à son frangin. Sinon, sur N64, NBA Live 2000 ne parvient pas à nous faire oublier la technicité du gameplay de Kobe Bryant in NBA Courtside qui demeure LA référence du basket virtuel 64 bits. Alors, à moins d'être un gros fans des géants les plus friqués de la planète, je vois mal ce qui pourrait motiver l'achat de ce nouvel opus.

Willow



5 — *Editeur : EA Sports* / *Machine : PlayStation*

7 — *Pour ceux qui n'ont aucun jeu de basket*

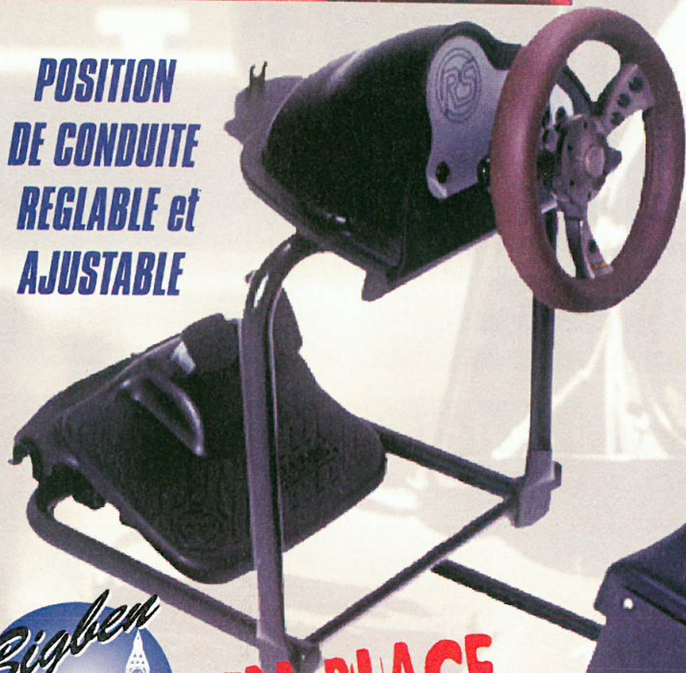
5 — *Editeur : EA Sports* / *Machine : Nintendo 64*



SIEGE BAQUET

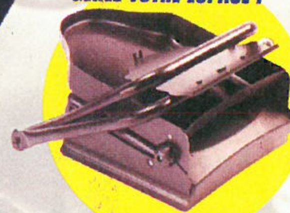
Longueur du siège réglable.
Siège baquet ajustable.
Pose pédalier réglable en profondeur.
Tablette du volant amovible.

POSITION DE CONDUITE REGLABLE et AJUSTABLE



COMPLETEMENT PLIABLE POUR UN RANGEMENT OPTIMAL

GEREZ VOTRE ESPACE !





EN PLACE ET EXPOSE LE CHRONO !

COMPATIBLE AVEC LA PLUPART DES VOLANTS
*PHOTOGRAPHIE PRISE AVEC LE VOLANT ACT LAB™ non fourni

VOLANT FORCE RS ACT.LABS

La nouvelle technologie RS ENGINE
Permet la compatibilité du volant
Sur les différents supports de console
PlayStation, Nintendo 64 et également sur PC.
*Boutons hyper programmables
*Volant de course compact avec rayon De braquage de 250°
*Prise de volant rembourrée
*Levier de vitesse type papillon F1
*Micro switch
*Pédales antidérapantes avec base Surdimensionnée
*Modes de commande analogique et numérique.



Maitrisez l' art du pilotage.





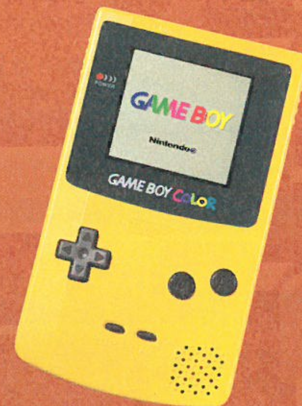
1 CARTOUCHE FOURNIE.

ACT·LABS



BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34

Toutes les sorties Game Boy Color



Parmi toute une tripotée de jeux sortis sur Game Boy Color, on a préféré finalement tester uniquement les titres les plus marquants du mois. En fait il y en aura pour tous les goûts : sport, plate-forme, réflexion, stratégie... Quand la portable couleur de Nintendo se démocratise, les joueurs au moins se mettent tous d'accord. Un mois placé sous le signe de la variété !

Mr Nutz



Les plus âgés doivent se souvenir de Mr Nutz sur Megadrive ou Super Nintendo, ce jeu de plate-forme étonnamment coloré pour l'époque, qui avait marqué pas mal d'esprits. Eh bien le voilà de retour sur un support plus cheap (8 bits) mais néanmoins toujours aussi surprenant de beauté. Avec les Schtroumfs et Papyrus, Mr. Nutz fait partie de ces titres qui exploitent à merveille les humbles capacités graphiques de la Game Boy Color. Autrement, en ce qui concerne le gameplay, votre écureuil peut sauter « à la Mario » en bondissant sur ses adversaires pour les trucider, ou encore balancer des glands mortels ! Si l'animation extraordinaire des protagonistes et l'excellence de son niveau de réalisation en font une nouvelle référence en matière de progrès technique, le soft souffre cependant d'une difficulté de jeu trop peu élevée ! Cela dit, il saura facilement remplir ses objectifs, à savoir, plaire aux petits comme aux grands.

Note 8

Editeur : Infogrames
Genre : Plate-Forme

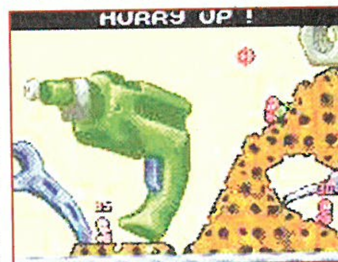
Les visiteurs

Vous maniez un Christian Clavier agile et aux dents sales, dans un jeu de plate-forme de très bonne facture. Le perso peut s'accrocher à des promontoires ou grimper aux arbres par la seule force de ses bras. Pour se défendre, il lancera sur ses assaillants des couteaux bien aiguisés. Reprenant l'histoire à deux francs du film du même nom, Les Visiteurs propose de récupérer des objets éparpillés dans le temps. Graphiquement de très bon goût esthétique, les animations des deux compères (car vous pouvez aussi jouer avec Jean Reno) s'avèrent souples et dynamiques. D'une maniabilité digne des plus grands épisodes de Mario, déplacer les protagonistes est un véritable régal ! Amusant, bien réalisé, et bénéficiant d'un intérêt à la hauteur de sa réalisation, Les Visiteurs comblera aisément les amateurs de plate-forme, ainsi que les aficionados du long-métrage !

Note 8

Editeur : Ubi Soft
Genre : Plate-forme

Worms Armageddon



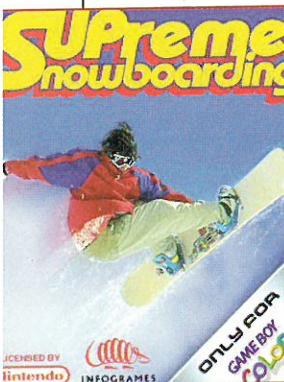
Bon ben si vous avez lu le test de la mouture N64, sachez que vous retrouverez ici à peu de choses près le même titre. A la différence que cette version portable comporte moins d'armes et que la gestion des dégâts s'avère moins précise. Les commentaires des vers s'affichent désormais en slogans écrits, la mauvaise qualité sonore GB oblige, mais demeurent heureusement toujours aussi sarcastiques. Paradoxalement, malgré la taille microscopique des lombrics, la lisibilité sur l'écran reste excellente. Pour tout vous dire, on reconnaît même aisément le Dragon Punch effectué par un soldat pour défenestrer un ennemi ! Si sur Play et N64 le soft est tout bonnement génial, sur GBC, il ne commettra pas d'entorse à la règle ! Eh oui, Worms Armageddon dans le métro ou dans la cours de récré c'est désormais possible ! On n'approche pas de l'an 2000 pour rien..

Note 7

Editeur : Infogrames
Genre : Stratégie

Supreme Snowboarding

Enfin un jeu de snow sur Game Boy ! Le défi consistait à obtenir au final, un soft à la réalisation assez satisfaisante, tout en se pliant aux exigences techniques limitées de la GBC. Et le pari semble plutôt tenu puisque les mouvements des surfeurs impressionnent de par leur fluidité et leur aisance. Le seul défaut que l'on pourrait formuler à l'encontre de Supreme Snowboarding, serait sa sensation de vitesse quasi nulle, même s'il faut avouer que rider sur la neige s'avère agréable et confortable. Sinon vous disposez de quatre surfeurs et d'une pléiade de modes de jeu comme la compétition, les figures ou le contre-la-montre. Indéniablement très fun, le titre accrochera sans peine les fanas de sports extrêmes, qui devront passer leur temps dans le train avant d'arriver dans leurs chalets de vacances ! De toute façon, il faut bien se divertir d'une manière ou d'une autre !



Note 7

Editeur : Infogrames
Genre : Jeu de snowboard

Babes and Friends



Encore une adaptation de film ! Les licences semblent exploser littéralement sur Game Boy ! Babe le cochon-berger, va nous démontrer toute l'étendue de ses capacités de gardiens de moutons, en escortant les bêbêtes jusqu'à la fin de chaque étape. Pour cela, il doit « aboyer » dans une direction pour déplacer les stupides buissons de poils qui marchent droit devant eux. Le but du jeu consiste évidemment à ne pas se retrouver bloquer à un endroit, et de toujours trouver le moyen de convoyer à bon port le troupeau. Si au départ les casse-tête ne volent pas très hauts, la difficulté se corse bien rapidement par la suite. Jouissant d'un concept simple mais efficace, Babes and Friends devient vite une prise de bulbe colossale dont les fervents admirateurs de Bomberman et autres Tetris ne pourront que se délecter. En bref, novateur, attachant et attractif, B&F s'impose comme la nouvelle alternative aux deux titres cités précédemment ! Une vraie drogue pour le cerveau !

Note 7

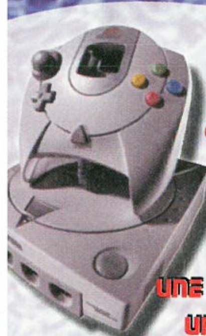
Editeur : Crave
Genre : Réflexion

STACK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE



POUR FÊTEZ NOË
1 CARTE MÉMOIRE VOUS E
OFFERT POUR TOUT ACHA
D'UNE CONSOLE NEUV
PLAYSTATION OU NINTENDO



1690 FRS

CONSOLE LIVRÉE AVEC UN PAD, UN MODEM ET UN CD DÉMO

PROMO

UNE DREAMCAST ACHETÉE = UN TEE-SHIRT OFFERT





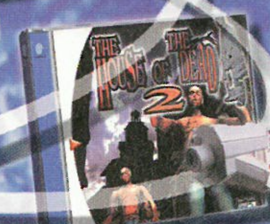


PAD DREAMCAST 199 FRS

DREAMCAST





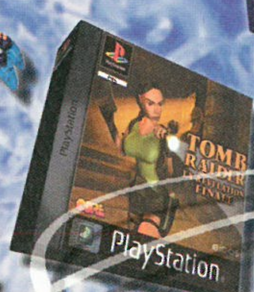


POUR LA VPC
01 46 33 07 83



NINTENDO 64





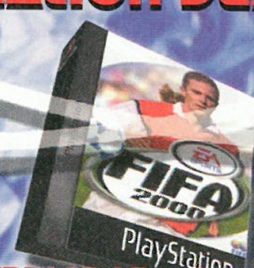




PLAYSTATION DUALSHOCK

POUR LES JEUX NEO GEO POCKET, SATURN, GAME BOY COULEUR ... CONTACTEZ NOUS !







LE SPÉCIALISTE DU JEU VIDÉO ! NOUVEAU PERPIGNAN - TOULON - LE MEE SUR SEINE

EU CONSOLES
des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine
01 46 33 07 83

EU CD ROM NEO GEO
des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine
01 43 25 61 24

PARNASSE
Campagne-Première 75014 Paris - M° Raspail
01 43 35 32 10

GARE DU NORD CONSOLES
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris - M° Poissonnière
01 44 63 02 49

GARE DU NORD PC
17 Rue d'Abbeville 75009 Paris - M° Poissonnière
01 44 63 02 49

RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville
01 42 74 43 22

NY
le la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B Ouvert 7j/7
01 46 740 300

GERMAIN
de Paris 78100 St Germain en Laye - M° RER St Germain en Laye
01 30 61 74 60

de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M° Mairie d'Ivry
01 46 58 72 73

DENIS
Commercial St Denis Basilique
age de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
01 48 20 1999

Y
de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de Clichy
01 47 56 08 64

E SUR SEINE
enue de la Libération 77350 Le Mé sur Seine
01 64 37 60 67

RAMBOUILLET
2/6 rue chasles 78120 Rambouillet - Ouvert 7j/7
01 30 88 69 76

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense
01 49 06 96 08

PROVINS
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
01 60 67 68 21

SAINT-MAUR
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur
01 55 96 23 32

VERSAILLES
C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles RG Ouvert 7jours/7
01 39 53 30 30

CLAMART
Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7
01 40 95 00 86

REVENDEURS,

FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!

Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture
ou vous possédez déjà un maga

Vous voulez bénéficier :

- d' un IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE (+6
- d' une CENTRALE D' ACHATS PERFORMANTE
- d' une NOTORIÉTÉ NATIONALE sans droit d'entré

et faire partie d' une chaine de magasins dynamique

NOUS Recherchons des PARTENAIRES.
Pour plus d' informations, contactez

RAPHAËL : 01 44 07 04 61

ES RAYON MANGA
es Halles 44000 Nantes
02 40 48 53 12

ES
Jacques Rousseau 44000 Nantes
02 40 48 13 14

AIX
du Gnl Lambert 29270 Carhaix
02 98 93 74 64

ACH
ue de Spicheren 57600 Forbach
03 87 87 13 93

INIQUE
Lamartine 97200 Fort de France
05 96 73 60 08

NNE
d'Espagne 64100 Bayonne
05 59 46 13 37

AIS
Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
03 44 11 48 10

CANNES
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
04 93 380 900

NICE
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
04 93 13 00 10

REIMS
29 Rue Chanzy 51100 Reims
03 26 47 77 78

BORDEAUX
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
05 56 79 00 51

RENNES
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes
02 99 67 53 10

SAINT-MAXIMIN
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin
04 94 59 34 91

CHOLET RAYON MANGA
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet
02 41 46 36 88

MARSEILLE
207 Rue de Rome 13006 Marseille - M° Castellane
04 91 48 27

METZ
80 en Fournirue 57000 Metz
03 87 37 37

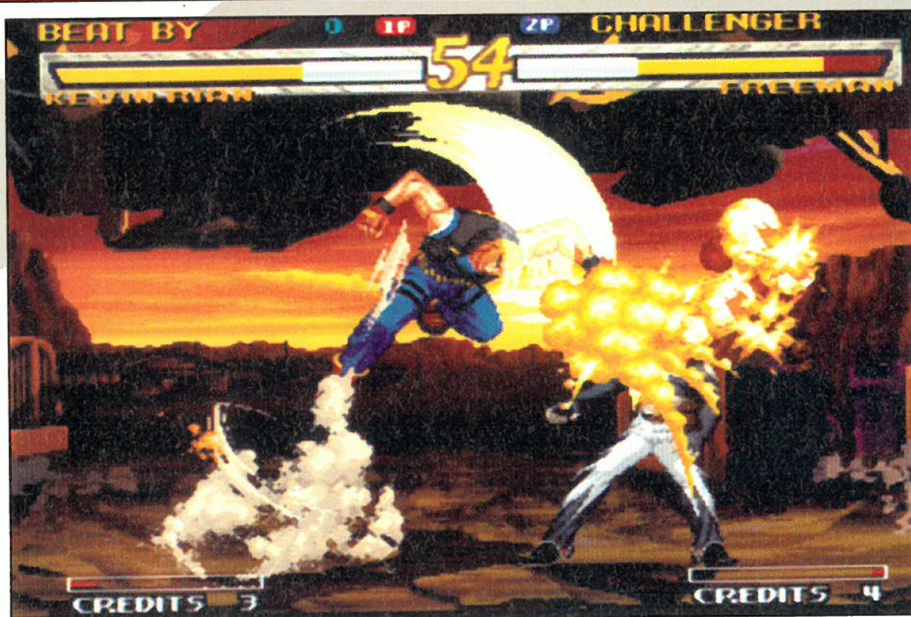
METZ
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
03 87 36 63

PAU
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau
05 59 83 88

SENS
47 Grande Rue 89100 Sens
03 86 64 99

ABBEVILLE
9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville
03 22 19 04

LYON
4 rue de Brest 69002 Lyon
04 72 56 06





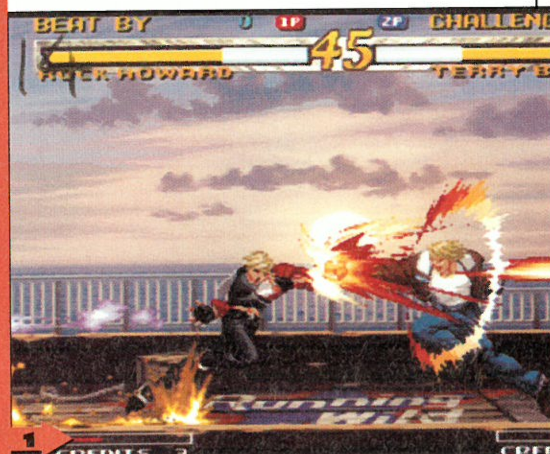
" Oh non, pas encore un Fatal Fury ! ", je vous entend déjà dès l'ouverture de ces deux pages, balancer une vérité qui finalement ne se vérifiera pas tant que ça. Certes, c'est un Fatal Fury, mais vraiment tout nouveau cette fois ! Promis.

Garou, Mark of The Wolves

Éditeur : SNK
Machine : Neo-Geo
Sortie japon : N.C.
Sortie europe : N.C.



Geese Howard tout le monde connaît, ce maître d'Aïkidô qui n'arrête pas de se faire défenestrer à chaque fin de Fatal Fury et qui n'arrête pas de revenir du royaume des morts à chaque épisode suivant. Cette fois-ci, promis juré, il est super décédé et ne reviendra plus. Et pour nous le prouver, SNK propose un nouveau Fatal Fury qui se déroule 10 ans après le précédent volet. Nos héros sont donc tous laids, gros, vieux et ridés. Ou peut-être pas, puisque qui dit 10 ans sous-entend renouveau complet de la galerie des personnages. On garde juste Terry Bogard, histoire que les joueurs aient un repère. Pour le reste : que du neuf ! Le grand héros, outre Terry, c'est Rock Howard, le fils de Geese Howard, recueilli et élevé par Terry. Ce jeune garçon qui cumule à la fois les techniques de combat de papa et de Terry reste cependant intrigué par la mort mystérieuse de sa maman, et se trouve donc fort perturbé lorsque lui parvient une invitation pour le tournoi " King Of Fighters ", tournoi qui n'avait pas eu lieu



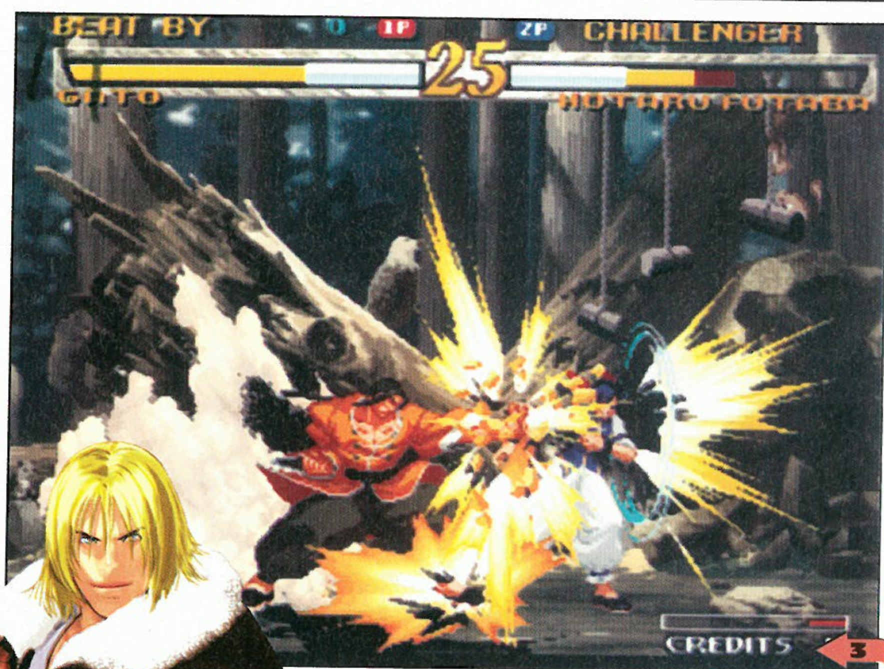
1

depuis... 10 ans ! Ouf ! Tout le monde suit ? Bien décidé à retrouver la vérité sur sa mère il demande à Terry de participer à ce tournoi fréquenté par des gens sympathiques, mais puissants.

11 PERSONNAGES INÉDITS !

Je résume. Outre Terry Bogard qui à part avoir un peu vieilli n'a pas changé, on se retrouve avec 11 personnages complètement nouveaux ! Rock Howard, qui combine coups de Terry et Aïkidô. Kim Kaphwan, célèbre champion de Taekwondo, n'apparaît pas mais ses deux







SNK change enfin une formule qui gagne

fils Kim DongHwan (aux pieds électriques) et Kim JaeHoon (aux pieds enflammés) sont de la partie ! Pour continuer avec ceux qui ont un lien avec les personnages des séries précédentes, nous avons Marco Rodriguez, un énorme karatéka adepte du Kyokugenryû, l'école de karaté de Ryô Sakazaki (Art Of Fighting) et Hokutomaru, un petit ninja de 14 ans élevé selon les traditions Shiranui, qui maîtrise aussi l'art du Koppô (art d'Andy Bogard). Le fils caché de Maï et Andy ? Pour les autres personnages, nous avons Gato le maître en kung-fu plein de sagesse, Kevin Rian le bon gros SWAT américain, Griffon Mask le catcheur redoutable, Freeman le rocker dark dans sa tête qui a trop regardé lori, B-Jenny la jeune pirate qui se bat comme Blue Mary, et Hotaru la jeune adepte du Kung-Fu Shaolin. Chacun d'entre eux se joue à la manière « Mark of Wolve », c'est-à-dire avec le « T.O.P. System ». Ce dernier est un principe qui permet au joueur de choisir à quel moment son personnage sera en état critique, afin de déclencher ses furies. Il suffira avant le combat de placer un « cache » blanc sur une partie de la jauge de vie (début, milieu, fin) et pendant le combat, lorsque la jauge de vie atteindra la zone du cache blanc, le joueur sera en « T.O.P. in » et pourra déclencher ses furies. Cela signifie que si l'on place le cache blanc en début de jauge de vie, on pourra déclencher sa furie dès le début du combat, mais une fois que l'on se sera pris quelques coups, la jauge de vie descendra et sortira de la zone du cache blanc, et fini les furies ! Autre nouvel élément tactique : le « Just Defend ». Lorsqu'une attaque ennemie arrive, si l'on attend le dernier moment pour parer avec un excellent timing, le corps de son personnages devient bleu et les mots Just Defend apparaissent alors à l'écran, et la vie du personnage remonte un petit peu. De nouveaux personnages, et deux nouveautés au niveau du système de jeu, voilà qui ravira tous les fans de jeux de combat en 2D.

1 *Un combat qui traverse les générations : les Bogard contre les Howard ! Mieux que Dallas !*

2 *Kim Jae Hoon a gardé la souplesse de son père et le prouve dans ce coup de pied avec écart facial surprenant !*

3 *Gato lance sa redoutable attaque de sa paume foudroyante !*

Le système T.O.P.

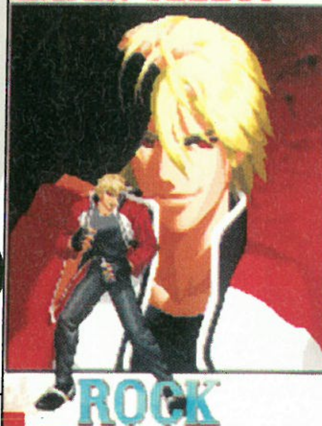
Comme vous pouvez le voir sur les photos, les barres de vie de chaque personnage sont recouvertes par un cache blanc qui recouvre environ un tiers de la surface de la barre. C'est lorsque la barre de vie atteint la zone du cache blanc que l'on entre en « T.O.P. in », ce qui signifie furies à volonté. Tout l'intérêt tactique vient donc de l'endroit où l'on placera le cache blanc avant le début du combat.... va-t-on risquer de le mettre au début pour noyer l'adversaire sous un déluge d'attaques, s'accorder quelques coups en le plaçant au milieu, ou le laissera-t-on en fin de barre, comme c'était le cas dans tous les autres jeux de la série ? Un choix aux implications tactiques évidentes.







PLAYER SELECT





Stratégie temps réel, combat spatial et aventure, un trio à la durée de vie digne de ce nom. A noter, The Nomad Soul, titre du mois, dont vous avez sans doute déjà entendu parler, surtout à la télé. Monsieur David Bowie doit y être pour beaucoup mais, moi, je vous dis que la qualité du jeu aussi !

TELEX

Nos amis, les scientifiques

Comme vous le savez, les plus grands cerveaux de la planète cherchent les moyens de supplanter le silicium en matière de chip informatique. Après le processeur neuronal et le processeur optique auxquels certains d'entre eux travaillent, James La Clair, chercheur de Californie, a conçu une molécule dont la polarité change en présence de deux gaz, le nitrogène et le dioxyde de carbone. Les développements futurs de cette technologie « moléculaire » viseront donc à remplacer nos bons vieux transistors. Suite de l'histoire dans quelques décennies.

Le Net X 10

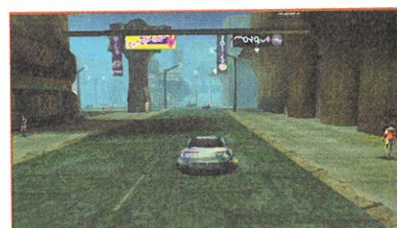
Sachez que l'ADSL, technique qui permet l'accès à haut débit à partir des lignes téléphoniques actuelles, est en plein test à Paris et dans certaines villes de province. Les joyeux providers qui ont lancé ces projets sont Free, Infonie, Club-Internet et Wanadoo, bien sûr. Donc, ça avance.

Les jeux PC du mois

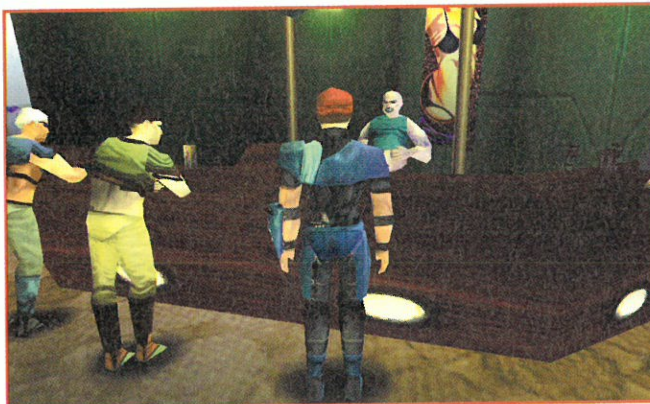
THE NOMAD SOUL
Beau oui comme Bowie !

Editeur : Eidos Genre : Aventure/action Prix approximatif : 350 F

Anciennement appelé Omikron, le premier jeu de nos compatriotes Quantic Dreams est finalement parvenu à maturité. Et son retard est synonyme de qualité, c'est un fait. A vrai dire, c'est même la bonne, que dis-je l'excellente surprise du mois, parce qu'on ne s'attendait pas à tripper autant ! C'est bien le mot qui convient, « tripper », car The Nomad Soul vous propose ni plus ni moins qu'un scénario bien léché, prenant et riche en rebondissements et en découvertes, le tout dans une ambiance digne d'un Blade Runner, avec un design exceptionnel. La qualité de la réalisation immerge totalement le joueur dans l'univers d'Omikron, sans même qu'il s'en rende compte. Les piétons circulant dans les rues, discutant, allant dans les bars ou les peep-show, la météo qui change, les jours qui succèdent aux nuits et toutes sortes d'autres éléments apportent à The Nomad Soul une rare crédibilité. La possibilité (la nécessité) de s'incarner dans différents corps est une idée intéressante, qui permet de contourner les morts survenues au cours des phases d'action, shoot ou baston, censées être un plus et relancer un peu l'aventure. Ces phases ne sont pas extraordinaires de qualité mais il faut réellement les prendre comme tel : un plus. Le gros du jeu est là : une aventure motivante, qui fera rêver tous ceux qui s'y plongeront. Les rares défauts, comme le système de sauvegardes, et la nécessité d'avoir une belle machine pour profiter pleinement des graphismes ne feront finalement pas le poids face à l'ambiance extraordinaire, aux musiques de Bowie et de Quantic Dreams, et au scénario prenant. Un titre synonyme d'évasion, un coup de maître pour une première œuvre !

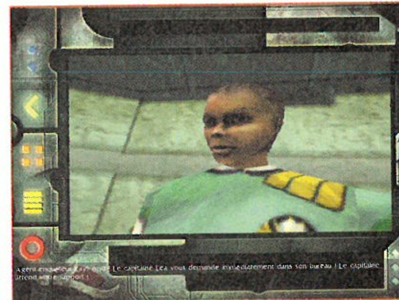


C'est bien de se balader dans la ville, mais il arrive un moment où l'utilisation de la voiture est préférable, tant les quartiers sont vastes.



The Nomad Soul est vivant. Les bars sont fréquentés dès la tombée de la nuit, les gens vous regardent ou s'interrogent...



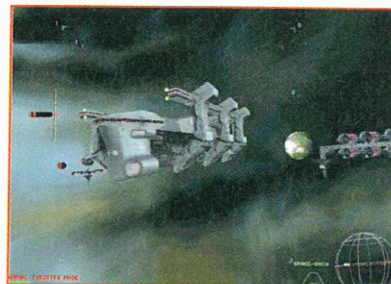


Début de jeu : vous arrivez dans votre appartement. Tout y est : votre lézard, votre copine, la chambre à coucher, les toilettes, la salle d'eau...

I-WAR DEFIANCE
Entre jeu et add-on

EDITEUR : INFOGRAMES GENRE : COMBAT SPATIAL PRIX APPROXIMATIF : 165 F

Independence War est un titre qui n'est pas tout récent et, qui plus est, a une concurrence sérieuse sur PC. Mais vous allez vite comprendre pourquoi j'en reparle. Tout d'abord, c'est un bon jeu, tactique, riche et intéressant, dont la réalisation s'est améliorée depuis l'original, en raison de l'exploitation des cartes 3D du moment, et qui propose, avec Defiance, une toute nouvelle campagne dans la peau de ce qu'on combattait dans le I-War précédent. Et, déjà pour cela, l'achat de ce titre s'avère fort valable. Par ailleurs, I-War et son add-on Defiance sont vendus ensemble 165 F ! A ce prix-là, il serait dommage de refuser les longues heures d'affrontements spatiaux, d'autant que, s'ils ne sont pas les meilleurs du genre, ils sont tout de même très bons !







Maintenant que vous êtes du côté des indépendantistes (Indies), vous avez le droit de tagger votre appareil comme vous voulez !

Le design des vaisseaux reste d'actualité.



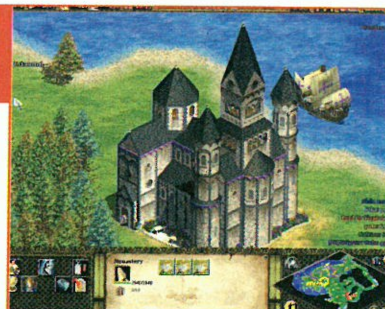
AGE OF EMPIRES II : AGE OF KINGS
Une suite magistrale

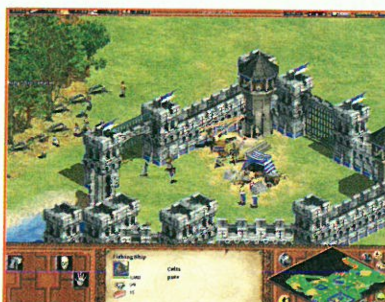
EDITEUR : MICROSOFT GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Autant le succès du premier ne semblait pas très mérité, autant celui d'Age of Kings ne pourra pas passer à côté. Cette fois, le jeu vous propose d'incarner un des grands dirigeants des différentes civilisations médiévales, de Gengis Khan à William Wallace, en passant par Barberousse ou Saladin. Si, au premier abord, on peut croire à une suite basique encore très proche du premier, en fait, il n'en est rien. Le principe reste évidemment toujours le même (un jeu de stratégie en temps réel), mais il offre ici une profondeur et une richesse décuplées, des graphismes encore plus impressionnants, des campagnes solo vraiment très réussies, de nouvelles options de diplomatie et de marchandage, bref, une quantité hallucinante de refontes et de nouveautés. Avec une I.A. très valable (impressionnante, côté formations d'attaque), un gameplay très facile à prendre en main et de nombreux bâtiments, unités et up-grades, AoK est une réussite, à peine assombrie par quelques défauts liés surtout à de rares bugs et à un mode réseau réussi mais très, très long. Pour le reste, c'est une merveille !

Les bâtiments varient énormément : ils sont différents pour chaque civilisation. Ici, le style teuton...







TELEX

Internet et gratuité

Je vous parlais, il y a quelques numéros, d'un passionné révolté qui développait son Quake-like gratuit peinard, Exist. Les jeux étant trop chers, il s'est senti altruiste et, aujourd'hui, d'autres suivent son exemple, sur l'URL http://www.ingava.com, qui propose la première bêta jouable de G-Sector, un autre soft d'action gratuit. Les développeurs promettent un jeu capable de rivaliser avec les productions commerciales. A surveiller donc.

Mankind 1.5

Je ne puis résister à la tentation de vous reparler de Mankind dont les déboires bêta touchent à leur fin. Je m'y suis replongé, pour le plus grand malheur de mon sommeil, il y a quelques semaines. Le jeu détient désormais pratiquement tout ce qu'il faut pour scotcher le joueur. Amateur de gestion de ressources et de jeu on-line massif, rendez-vous sur http://www.mankind.net pour télécharger la démo gratuite. Moi, je ne décroche plus !

Les Astuces par Kendy

Pas de blabla ce mois-ci, dans cette rubrique qui, pour laisser de la place à l'actualité des tests, s'est fait toute petite. On se retrouve plus longuement bientôt, après le saumon, le foie gras...

READY 2 RUMBLE BOXING

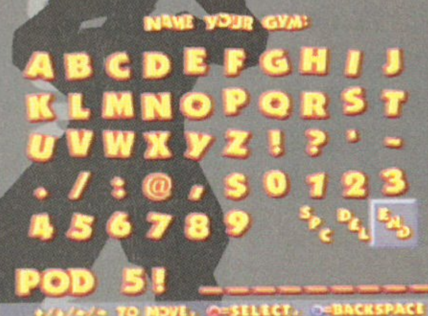


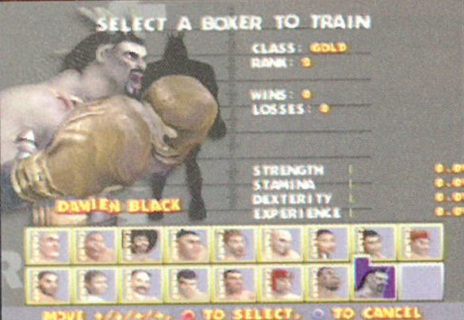


Machine : Dreamcast
Version : Européenne

CLASSE CHAMPION

Sélectionnez le mode championship, puis entrez le nom suivant : POD 5! Attention, prenez soin de placer un espace entre " D " et " 5 ". Ressortez ensuite de cette page pour vous diriger vers le mode arcade : vous aurez désormais accès à tous les boxeurs, y compris Damien Black.





CLASSE GOLD

Sélectionnez le mode championship, puis entrez le nom suivant : MOSMA! Ce code décoincera le boxeur Nat Daddy !

CLASSE SILVER

Sélectionnez le mode championship, puis entrez le nom suivant : RUMBLE BUMBLE. Cette astuce décoincera Bruce Blade.

CLASSE DE BRONZE

Sélectionnez le mode championship, puis entrez le nom suivant : RUMBLE POWER. Kemo Claw sera désormais disponible.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

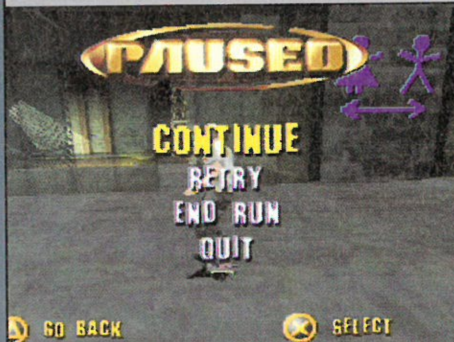




Machine : PlayStation
Version : Européenne

DÉCOINCER TOUTES LES PISTES EN MODE PRACTICE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : □, ↑, ←, ↑, ○, △. Si l'astuce fonctionne, l'écran se mettra à vibrer ! Il suffira ensuite de se rendre dans le menu de sélection des niveaux, pour s'apercevoir que toutes les pistes sont décoincées en mode practice.



Faites les manipulations sur cet écran !



Ne vous fiez pas à l'indication sur l'écran, la piste sera disponible lorsque vous la validerez !

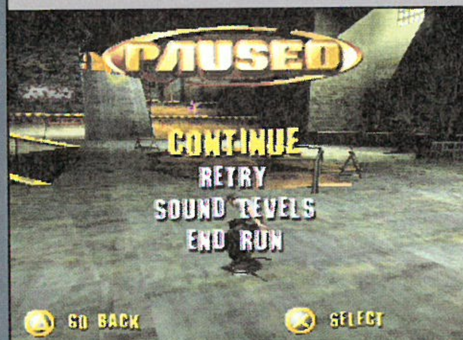
GROSSE TÊTE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 en effectuant les manipulations suivantes : ←, ↑, ✕, ↓, ↑, ✕. Quitter le jeu, puis commencez une nouvelle partie pour bénéficier des grosses têtes.



13 POINTS BONUS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes : ✕, □, □, △, ↑, ↓. L'écran tremblera pour vous prouver que tout fonctionne.

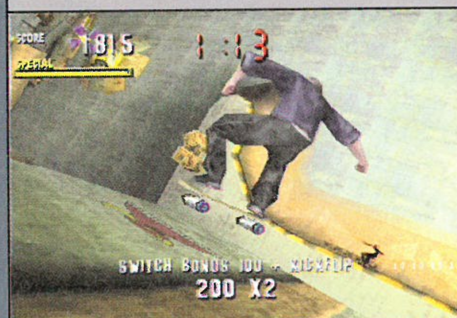


SPECIAL ALWAYS DÉCOINCÉ

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L1 en effectuant les manipulations suivantes : ✕, △, ○, ↓, ↑, →.

LES MOUVEMENTS FÉTICHES DES SKATEURS

ANDREW REYNOLDS
Backflip : ↑, ↓, ○.
Heelflip Bluntslide : ↓, ↓, △.
Triple Kickflip : ←, ←, □.



BOB BURNQUIST

1 Footed Smith : →, →, △.
Backflip : ↑, ↓, ○.
Burntwist : ←, ↑, △.
Fingerflip Airwalk : ←, ←, □.



ELISSA STEAMER

Backflip : ↑, ↓, ○.
Primo Grind : ←, ←, △.
Judo Madonna : ←, ↓, ○.



KAREEM CAMPBELL

Front Flip : ↓, ↑, ○.
Casper Slide : ↑, ↓, △.
Kickflip Underflip : ← + →, □.



BUCKY LASEK

Kickflip Mctwist : →, →, ○.
Fingerflip Airwalk : ← + →, ○.
Varial Heelflip : ↓, ↑, □.



GEOFF ROWLEY

Backflip : ↓, ↑, ○.
Double Hard Flip : → + ↓, □.
Darkslide : ← + →, △.



RUNE GLIFBERG

Triple Kickflip : →, →, ○.
Christ Air : ← + →, ○.
Triple Kickflip : ↑, ↓, □.



CHAD MUSKA

Front Flip : ↓, ↑, ○.
One Foot 5-0 : → + ↓, △.
360 Shove-It Rewind : →, →, □.



JAMIE THOMAS

Front Flip : ↓, ↑, ○.
1 Foot Nose Grind : ↓, ↑, ○.
540 flip : ← + ↓, □.



TONY HAWK

360 Flip to Mute : ↓+ →, □.
Christ Air : ←, →, ○.
Kickflip Mctwist : →, →, ○.
The 900' : → + ↓, ○.



La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez- vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

4 000 Scorebank



+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank



+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation

8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation



+



1 multiplayer PlayStation

SCOREBANK **500** JOYSCORES



SCOREGAMES MULTIMEDIA

Joypad SCOREBANK

500 JOYSCORES

SCOREBANK 50 JOYSCOR

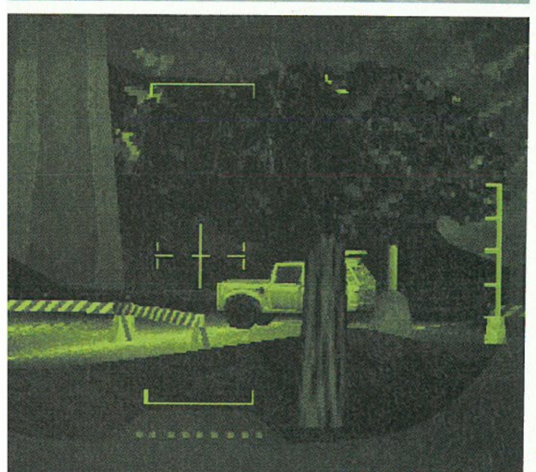


SCOREGAME MULTIM

Joypad SCOREBAN





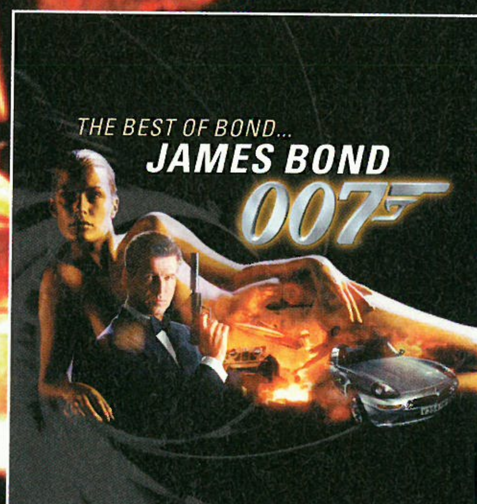




CONCOURS

Gagnez des jeux Demain ne meurt jamais + des CD audio du nouveau best of James Bond





ELECTRONIC ARTS™



Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

SUR LE 3615 JOYPAD

Courrier des lecteurs

Ah ! Noël ! Quelle période fantastique ! Si, si, franchement, passer son temps tout serré dans les grandes surfaces, pour trouver un cadeau de dernière minute, ou transpirer sous sa grosse doudoune, afin d'éviter d'attraper la grippe dès qu'on met le nez dehors. Avouez, c'est vraiment trop classe. Et puis, en tout cas, cela semble vous motiver pour nous écrire. Entre les divers coups de gueule, les questions existentielles sur les capacités de la PlayStation 2 et le bourgeonnement de fanzines, cette fin d'année est des plus mouvementées.

Pirate malgré moi

Salut la rédac' ! Je vous écris parce que j'en ai marre. Marre de devoir claquer de 350 à 370 balles pour acheter un bon jeu PlayStation neuf. Bien évidemment, je pourrais l'acheter d'occase mais trois semaines, un mois d'attente, c'est long. Alors, j'ai bien envie de faire poser une puce. Je sais que c'est illégal, mais j'espère que la généralisation de cette pratique va faire réagir les éditeurs. Pas en augmentant mais en baissant le prix des jeux ! Je n'ai aucune idée du coût de production d'un titre, mais ne vaut-il pas mieux vendre 500 000 exemplaires à 200 francs que moitié moins à 350 francs ? Il me semble que les éditeurs s'éloignent de leur clientèle : des jeunes qui n'ont pas toujours les moyens de se faire plaisir.

FEULAIP, DE MANOR TOP

Bien que cela puisse paraître un peu paradoxal, une partie de ce problème complexe provient directement du consommateur. En effet, les attentes du public augmentent de plus en plus, poussant les créateurs de divertissements (musique, cinéma, jeu vidéo, etc.) à produire des œuvres toujours plus ambitieuses, toujours plus impressionnantes et donc plus coûteuses ! Créer un bon jeu revient désormais à plusieurs dizaines de millions de dollars (sans compter le marketing !). Pourtant, il est possible de baisser le prix de vente d'un jeu... jusqu'à un certain niveau. Notons que cela est de plus en plus le cas au Japon où des nouveautés sortent pour une centaine de francs (ne rêvez pas non plus, il ne s'agit toutefois pas de blockbusters) ! La principale barrière en France reste la TVA à 20,6 % appliquée aux jeux vidéo alors qu'elle n'est que de 5,5 % sur les livres ! Ne perdons pas la foi, pour autant. En effet, la plupart des éditeurs commencent, tout doucement, à prendre conscience que leurs tarifs sont parfois prohibitifs et poussent certains joueurs à céder aux charmes du piratage. Virgin Interactive a même déjà lancé des offres des plus alléchantes. Des vraies bonnes nouveautés sous la barre des 250 francs, voire moins, nous l'espérons tous pour un futur proche. Une pensée peut-être moins utopique qu'il n'y paraît.

Les « Quand sortiront-ils » ?

TIME CRISIS 2 (PlayStation)

« Moi, plus tard, je voudrais faire développeur chez Namco ! » Au secours, voilà ce que mon petit cousin m'a dit la dernière fois que je l'ai rencontré. Pour vous rassurer, la semaine précédente, il voulait devenir chasseur de Pokemon, mais bon, c'est là une autre histoire. En tout cas, cela résume bien la tendance : aujourd'hui, vous êtes très nombreux à attendre le prochain jeu estampillé Namco ! En ce qui concerne Time Crisis 2 sur Play, il semblerait que la version arcade ne soit finalement pas adaptée. En revanche, d'après des sources insistantes, un nouveau titre à part entière va voir le jour sur une « console Sony ». Le prochain Time Crisis est donc en développement mais, comme les stars, il préfère se cacher.

• VIRTUA STRIKER 2000 (Dreamcast)

Les salles d'arcade les mieux approvisionnées ont pu voir arriver récemment une nouvelle version du célèbre titre de foot de Sega. Un titre qui tournait, cette fois, sur la carte Naomi ! Il faudra vous y habituer, ce genre de phrase signifie qu'une adaptation Dreamcast est donc déjà en préparation. Nos amis nippons devraient même la voir débarquer en fin d'année, tandis que nous devrons attendre les premières lueurs de l'année 2000 pour y jouer.

Et c'est reparti...

Inadmissible. C'est le mot qui convient aux injustes notes que vous donnez aux jeux PlayStation, depuis que certains lecteurs se sont plaints que vous « cassiez » la Dreamcast. Eh bien, désormais, c'est l'effet inverse ! Pour preuve, Final Fantasy VIII qui a obtenu un pauvre 8/10 alors que la version japonaise avait eu 9/10 ! C'est vrai, la version française est compréhensible alors cela mérite un point en moins ! N'importe quoi. Même topo pour Dino Crisis ou Quake 2. Soyez réalistes, cessez de chercher des excuses minables pour briser la PlayStation et tuez la Dreamcast ou la Nintendo 64, vous avez ma bénédiction.

UN LECTEUR MÉCONTENT

Moi, l'anonymat, je trouve ça trop classe. Si, si, vraiment. Regardez, prenez l'exemple de notre ami grognon, disons que nous l'appellerons Grabouh, eh bien, il peut dire tout et n'importe quoi. Au moins, personne ne l'embêtera ! Enfin, pour revenir à ses critiques bien senties, commençons par ce que certains nomment « le début ». Effectivement, Final Fantasy VIII a vu sa note baisser d'un point. Contrairement à la version jap', nous avons eu beaucoup plus de temps pour réaliser le test. Nous l'avons étudié sous toutes ses coutures, à plusieurs et, après que tout le monde y a joué, un constat s'est imposé : le jeu est excellent, mais possède des défauts ! Comme dirait Chris : « tu sais, Grabouh, voilà, c'est comme ça, c'est la vie ». Idem pour Dino Crisis et Quake 2. En outre, juste un rappel tout de même, notre but n'est nullement de « casser » les jeux. Juste de vous donner notre opinion en restant le plus objectif possible. Franchement, nous préférons amplement avoir à mettre des 10 à chaque titre... Malheureusement, ce n'est pas encore pour tout de suite, a priori. Les jeux Dreamcast, Nintendo 64 ou PlayStation sont tous notés selon des critères identiques. Pour les lecteurs tels que Grabouh, rappelons que nous sommes des êtres affables, à la sensibilité hors du commun et que nous ne nous acharnons jamais sur quelque chose ou quelqu'un.

Ah bah, non, alors !

Lorsque je me suis abonné à Joypad, j'avais l'intention de rire tous les mois. Mais, là, non seulement les blagues totalement 42e degré n'existent plus mais en plus le magazine a perdu son âme ! Vous avez supprimé les mangas, les comics et maintenant la Joybank pour soi-disant « être axé jeux vidéo plus que jamais ». Résultat : un magazine sans fond, sans humour, sans courage... Bref, sans Force. Yoda serait déçu de voir que vous êtes passés du côté obscur.

JEAN-CHARLES CARRERE, DE FLEURANCE

Tout commençait par un franc « Salut ! » souligné sèchement. La détermination se sentait déjà dans le papier typiquement arraché d'un classeur. Pliée avec soin en trois parties égales, cette missive nous a complètement sciés. Pourquoi ? Eh bien parce qu'elle n'est que l'expression de LA vérité ! La seule, l'unique, la véritable. La vérité vraie quoi ! Oui, depuis des mois, que dis-je, des années nous n'arrêtons pas de nous flageller dès qu'une phrase à teneur humoristique nous traverse l'esprit. Non mais quoi à la fin, on n'est pas ici pour se marrer. Pas plus que pour vous informer d'ailleurs. Tiens, je me demande même pourquoi la rubrique Mode d'Emploi existe ? Il faudra que nous pensions à la supprimer, tous les lecteurs acclameront cette décision. Et puis, oui, c'est vrai, nous avons vendu notre âme à l'Empereur. Yoda avait beau nous prévenir, nous avons préféré nous tourner les pouces et arrêter d'être nous-mêmes. Avouons aussi que nous ne cherchons plus aucune news, parce que, bon, se renseigner, c'est plutôt fatigant et, vu notre grand âge, nous n'en avons plus la force (obsure, bien sûr). Quant au courage, nous pouvons nous confesser : nous faisons exprès d'être de véritables lâches ! Oui, par exemple, histoire de ne prendre aucun risque, nous mettons des 12 sur 10 à presque tous les jeux que nous testons. Les mots objectivité et sévérité ont disparu de notre vocabulaire, depuis des lustres. Les éditeurs en sont les premiers ravis. Cependant, à notre plus grand désespoir, chaque mois, nous recevons des lettres, des mails nous remerciant pour notre boulot. Aussi étrange que décourageant, oui vraiment. Heureusement que Jean-Charles est là pour nous redonner espoir.

La vérité est quelque part

Salut les gars ! Voilà, ma question est super simple : quelles sont les réelles capacités de la PlayStation 2 en matière de 3D ? C'est-à-dire le nombre de polygones par seconde animés par la bête. Et, s'il vous plait, ne reprenez pas les données de Sony car je pense qu'elles sont mal interprétées. Merci d'avance.

YONEL SICARD, DE MARSEILLE

« Allo ? Oui, bonjour monsieur Kutaragi. Voilà, je vous présente Yonel. Oui, oui, vous savez, je vous ai parlé de lui, récemment. Oui, tout à fait, c'est notre lecteur qui pense que vous ne savez pas bien interpréter les capacités de la machine que vous venez de créer. Tout à fait, je lui ai répété que la PlayStation 2 devrait pouvoir être capable d'animer entre 20 et 50 millions de polygones à la seconde selon les effets graphiques appliqués, mais il ne veut pas me croire. Pardon ? Oui, vous me connaissez, bien évidemment, je lui ai rappelé que, pour l'instant, seuls les chiffres que vous nous aviez communiqués étaient disponibles. Le booklet spécial PlayStation 2 du Joypad n°90 ? Oui, je lui en ai aussi parlé, en lui spécifiant que toutes les fiches techniques s'y trouvaient et que les développeurs que nous avions interviewés au Japon nous avaient garanti qu'ils n'avaient jamais rien vu d'aussi puissant. Mais rien n'y fait. Excusez-moi... Ah non, non, moi je n'y suis pour rien, je ne fais que servir d'intermédiaire. Je vous remercie tout de même pour le temps que vous m'avez accordé. Ah, euh, Yonel me demande aussi si c'était possible que vous lui envoyiez une PlayStation 2 dédicacée avec marqué... » Hum, bah, zut, il a raccroché. Mais bon, en tout cas, je suis persuadé d'une chose : « Allez l'O.M. ! » Et c'est un parisien qui dit ça...

Pour nous contacter

LA RÉDACTION :
redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ftarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs,
124, rue Danton, TSA 51004,
92538 Levallois-Perret Cedex

Du côté des fanzines

Depuis quelques mois, vous êtes de plus en plus nombreux à nous faire parvenir vos fanzines. C'est vrai quoi lorsque le temps se rafraîchit, ah ce qu'il est bon de se retrouver entre potes pour réaliser le mag' de ses rêves. Et puis bon, refaire un peu le monde, pousser des coups de gueules bien sentis, et manger des pizzas aussi. Alors sachez que nous tâchons de les lire avec attention et que nous ne restons pas insensibles aux efforts effectués. Voilà, hop, c'est décidé, désormais, les meilleurs gagneront leur place entre ses lignes. Bon courage à tous.

Ce mois-ci, nous tenons à vous présenter Fanzinippon, un zine clair et plutôt bien informé (vive le Net). Passionnés avant tout de jeux vidéo, les rédacteurs de ce sympathique canard savent aussi varier les thèmes, grâce à des dossiers globalement bien ficelés (surtout celui concernant la vie au Japon, bravo). On regrettera juste que le prix reste encore un peu élevé pour un contenu encore trop proche de la presse généraliste.

Fanzinippon
10, avenue Pierre de Ronsard
79000 Niort
Prix : 15 francs + 12 francs pour les frais de port

Noël, c'est l'une des plus grosses arnaques financières de ces deux derniers millénaires, et on voit pas comment ça s'arrêterait maintenant. Conclusion, c'est à cette période que sortent tous les accessoires de jeu. Impossible donc de les ignorer. Passage obligé par la case Joypad pour une batterie de tests...

C'est la fête !





Color Protector

Combien de fois vous est-il arrivé de prêter Pokemon avec votre Game Boy à un ami qui souhaitait y jouer ? Tout le monde sait ce que c'est, car cela nous est tous un jour arrivé : votre ami tente de capturer un Mélofée (Pokémon n°35) et, captivé par le jeu, ne voit pas arriver le 35 tonnes transportant des déchets nucléaires qui vient de griller un feu. Percuté par le pare-chocs, votre ami est projeté 22 mètres plus loin, alors que la précieuse Game Boy et votre partie passent sous les roues du poids lourd. Mais bon songez que des amis, on en a plein dans la vie, alors que vos sauvegardes Pokémon, PERSONNE ne pourra vous les rendre ! C'est pourquoi Interact a conçu le Color Protector, pour protéger efficacement votre Game Boy contre vos amis maladroits. Entièrement en caoutchouc rigide, il absorbe parfaitement les chocs, même si l'on regrettera que l'écran soit toujours exposé aux angles des coins de tables. Par contre, et c'est appréciable, la prise en main de la console ne s'en trouve pas affectée. 35 tonnes ou pas, vous pourrez donc toujours ainsi conserver votre Game Boy intacte pour peu qu'on ne roule pas sur l'écran. Toutefois on se posera deux questions : est-il vraiment nécessaire de protéger sa Game Boy, console robuste par excellence ? Et secundo si on ne protège pas l'écran, seul point faible de la machine, à quoi cela peut servir ? En outre, ce n'est pas tous les jours qu'un 35 tonnes contenant des déchets nucléaires écrase votre meilleur pote. Une chance d'ailleurs.

Prix : 49 francs

Astropad Dreamcast

L'Astropad Dreamcast, déjà surnommé à la rédac' "la brioche", se fera une joie de remplir complètement vos mains. Et autant vous prévenir tout de suite, ce n'est certainement pas pour la sensibilité de sa croix de direction que vous l'achèterez. Molle et accusant les temps de retard, elle est légèrement pénible sur un Soul Calibur et devient carrément ch... avec Street Fighter Alpha 3. Heureusement, le stick analogique relève le niveau. Très dur, il plaira aux amateurs de précision car sa rigidité lui permet de revenir toujours de manière impeccable au centre. La grande classe. Nous passerons rapidement sur les boutons L et R qui sont assez cheap au toucher mais qui s'avèrent finalement moins mous et beaucoup plus résistants que ceux des manettes officielles. L'autofire, gadget rigolo et appréciable, n'est cependant pas réglable, et il pourra s'avérer lent ou rapide selon les jeux que vous utiliserez. Au final donc ? Une bonne manette pour les jeux d'action mais pas pour tous les jeux de combat.







Prix : 159 francs

Concept Racing Wheel 4

Voilà un volant massif. Le pédalier quant à lui, même s'il a le mérite d'exister, est cependant un peu léger. Il ne faudra donc pas s'acharner dessus au risque de perdre les pédales comme le dit joliment l'expression. Autre petit inconvénient : les vibrations. Bien que l'on branche le volant sur le secteur, ces saccades sont extrêmement légères, elles passent presqu'inaperçues. Pourtant l'accessoire tient bien en main. Le poids, en effet, compte pour beaucoup dans la précision de la conduite. De plus, la sensibilité du volant est complètement paramétrable, ce qui au final nous donne un excellent produit, pour les fanas de simulation automobile sur Dreamcast.



Prix : 499 francs

Panther V



Ce gadget fort réussi esthétiquement possède plusieurs avantages, comme celui d'émuler le GunCon pour les jeux qui ne seraient compatibles qu'avec ce type de flingue, et il propose aussi un pédalier. Cela permet de jouer ainsi à Time Crisis avec une pédale, comme le jeu d'arcade original qui proposait cette option afin de se cacher derrière des éléments du décor. Le Panther V est aussi équipé de petites options très agréables comme le tir et le rechargement automatiques. Et enfin, le must absolu : le Panther V propose un effet de recul ! Il faut pour cela le brancher sur le secteur. A cet égard la prise n'est pas forcément pratique. Autre petit reproche : le calibrage de la visée a tendance à se décaler si le réglage sur chaque jeu n'est pas fait parfaitement. Un excellent gun disponible dans les boutiques d'import à un prix abordable. Disponible ches Game Station.

Prix : 249 francs



TOCA Touring Cars 2 Platinum

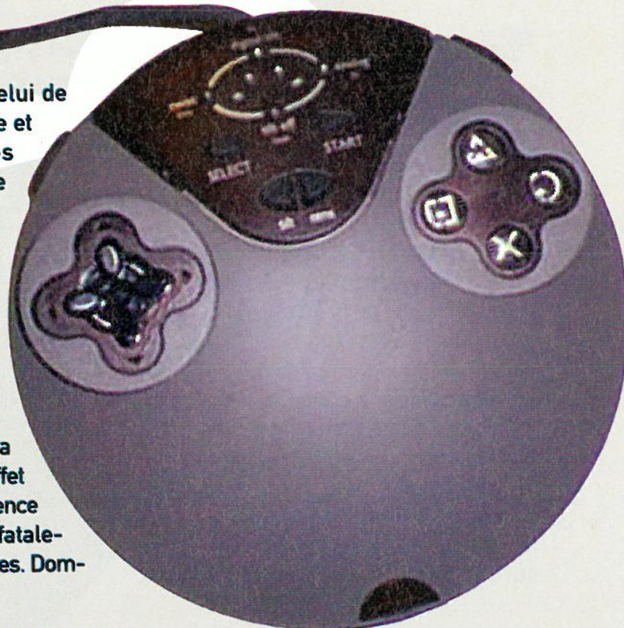
TOCA Touring Cars 2 est certainement l'un des jeux de course auto les plus intéressants du marché sur PlayStation. Pas étonnant qu'il se retrouve en gamme Platinum, quelques mois seulement après sa sortie. Contrairement à la première mouture, ce TOCA-là s'avère un peu moins technique du point de vue de la conduite (et donc plus accessible), mais beaucoup plus complet au niveau du nombre de circuits et des voitures proposées. Graphiquement plus agréable que son prédécesseur, TOCA 2 est une alternative intéressante en ces temps de disette automobile sur PlayStation. Les fans apprécieront.



Prix : 169 francs

Airpad Joytech

Attention gadget étrange ! A la manière d'une soucoupe volante de mauvais goût, le Airpad s'est posé à la rédaction, et risque bien d'en redécoller aussi sec. Proposant un design curieux et une prise en main assez catastrophique, il possède en outre une croix de direction assez difficile à gérer. Mais le pire, c'est certainement cette option de sensibilité à la variation dans l'espace. Sous ce terme barbare de téléachat se cache en fait un principe tout simple : quand vous penchez la manette à droite, le personnage du jeu va à droite, etc. Etant donné que cela ne fonctionne que très mal avec les RPG, j'ai tenté l'expérience sur deux jeux à l'environnement 3D omniprésent : Ace Combat 3 et Spyro 2. Pour le premier, les sensations sont réellement excellentes, et fidèles. Du moins jusqu'à ce qu'un combat se profile à l'horizon et qu'il faille bouger rapidement. A ce moment-là, tout se complique, la technologie employée est bonne, mais elle fait s'accumuler un certain temps de latence entre le mouvement de la manette et celui de l'avion. Résultat : on vire à droite et l'avion ne le fait que quelques dixièmes de seconde plus tard, ce qui s'avère fatal. Et puis avouons aussi que cela manque pas mal de précision, ce qui sera le point noir lors des parties de Spyro 2. Tout se passe en effet plutôt bien jusqu'à ce que les plates-formes étroites ne s'en mêlent. On commence à avancer, mais on imprime un recul, et là, c'est la chute à tous les coups. Il est en effet impossible de laisser en permanence ses mains fixes, ce qui fait que fatalement on finit par perdre ses repères. Dommage...



Prix 180 francs environ



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

JP344

❑ **Oui, je profite de votre offre pour m'abonner 1 an à Joypad (11n^os^)**
au prix exceptionnel de 279 F au lieu de 385 F.
Je réalise ainsi une économie de 106 F !

OM ....

RENOM ....

DRESSE ....

....

ODE POSTAL └┴┴┴┴┘ VILLE ....

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal

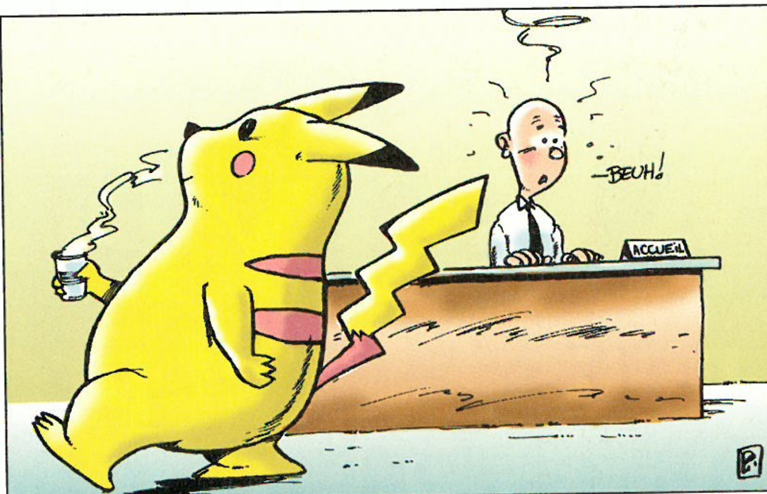
❑ Carte bancaire n° └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Expire le └┘ └┘ Date de naissance └┴┴┴┘

Signature :

Offre valable 2 mois réservée à la France métropolitaine. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Joypad mode d'emploi



Le surmenage... la définition se trouve dans le dictionnaire et l'illustration dans cette page de Joypad : mode d'emploi.

MARDI 26 OCTOBRE

>>>>> 13 : 21

Traz à TSR: " Tu savais que Video 7 existe encore ? " TSR lui répond qu'il se trompe, et que ce magazine ne paraît plus. Traz sort alors victorieusement de son sac un exemplaire acheté le matin même chez son libraire en lançant " Ahaha, et ça c'est quoi ? " Réponse impassible de TSR : " Ben, c'est le dernier numéro sorti il y a un an. " Le libraire de Traz l'avait toujours dans son rayonnage...

>>>>> 17 : 11

Antoine, chef de pub, tient une discussion philosophique avec Traz : erreur fatale. Il lance entre deux pensées : " Je dis, on devrait faire un vaccin contre la connerie, ce serait utile. " Réponse de Traz, incisif : " Oui, tu pourrais faire bêta-testeur ! "

>>>>> 17 : 17

Depuis bientôt dix minutes Kendy essaie de persuader Jean que son jeu NFL Quarterback Club 2000 est saccadé. Perdant son sang-froid, il commence à faire du smurf en hurlant : " Mais, mais regarde ! C'est pourri, tu comprends pas ! Regarde, ils se déplacent en faisant tac-tac-tac-tac ! " S'en suivra une bataille à coups de magazines roulés.

>>>>> 19 : 53

Traz : " J'ai un trou de mémoire là : les courses Nascar, y'en a aussi sur circuits routiers, pas seulement en ovale, non ? " Willow : " Ouais, en fait y'a 18 ovaux... et... " Traz et Gollum : "Ahahahah ! Des ovaux, pauvre keum, tu vas aller direct dans le mode d'emploi ! "

MERCREDI 27 OCTOBRE

>>>>> 15 : 56

RaHaN demande le Key Disk (un disque spécial qui nous permet de jouer aux jeux non-finis sur Dreamcast) à Chris, qui lui dit qu'il pensait que c'était lui qui l'avait. Finalement, on s'aperçoit que c'est Traz qui l'a oublié chez lui. Chris : " C'est pas croyable, il nous avait justement demandé de ne JAMAIS l'emmener ! " RaHaN : " Pff, chômage technique ! On a pu de Key-Disk ! " Jean vient de se réveiller " Hein, quoi ? Oh non ! "

>>>>> 16 : 05

Greg fait écouter aux autres la musique de Benny Hill qu'il a téléchargée " par hasard ". Profitant de cette ambiance comique londonienne, Jean tape sur la tête chauve de Kendy qui vexé s'énerve un bon coup.

LUNDI 1ER NOVEMBRE

>>>>> 14 : 45

Chris se ramène et lance qu'il s'est enfin décidé à acheter un moniteur de 19 pouces. Elwood commence à s'intéresser à la chose et se rend sur le Net pour voir les prix de l'engin en compagnie d'Arnaud (Joystick). Là, ils voient qu'il existe des moniteurs 22 pouces. Ils craquent et décident d'en acheter un chacun !

MERCREDI 3 NOVEMBRE

>>>>> 16 : 14

On discute poids. Elwood nous annonce qu'il a perdu 7 kilos depuis le mois de juin, et que désormais il ne pèse que 79 kilos. Greg s'offusque : " Hein quoi ? Mais c'est impossible, je pèse 70 kilos ! ". Ce qui ne surprend pas Elwood. Kendy ajoute : " Ben ouais, moi je pèse que 60 kilos ! " ce qui déclenche l'incrédulité de tous. Kendy tente de nous convaincre " Ben, j'ai l'air large comme ça mais je pèse que 60 kilos ! "

>>>>> 16 : 30

Greg lance Ore No Ryôri (un jeu de cuistot) et commence à péter les plombs, débordé par les clients virtuels super-lourds. Derrière lui, Kendy jubile : " Ahaha, y'en a encore un qu'est parti sans payer ! "

>>>>> 17 : 15

Greg téléphone à Chris pour lui dire que Robbit Mon Dieu est arrivé du Japon. Chris n'a qu'un seul mot à la bouche : " Ouais euh il est là Elwood ? C'est demain qu'on va acheter les moniteurs, hein ? "

>>>>> 19 : 13

Greg sur Ore No Ryôri : " Ouah, j'ai eu 9/10 en patates au boeuf ! "

>>>>> 19 : 35

Kendy est dégoûté de son moniteur 15 pouces. Il monte un plan avec Elwood qui consistera a racheter le moniteur 17 pouces de ce dernier lorsqu'il obtiendra le 22 pouces. Kendy commence alors à démarcher les membres de la rédac' pour vendre son 15 pouces, avant de décider de le donner car il a la flemme de trouver un acheteur.

>>>>> 20 : 15

Greg, qui a grillé le moniteur de chez lui en cherche un nouveau pour jouer à la Nec. Il propose donc à Kendy de lui reprendre son ancien moniteur. Ce dernier lui explique son plan bien fourbe. " Voilà le truc : on va avec ta voiture acheter le moniteur d'Elwood, on le ramène chez lui, je récupère son moniteur 17 pouces, et tu me ramènes chez moi avec pour que je te file le 15 pouces. " Greg se sent pigeon et le fera comprendre à Kendy.

>>>>> 21 : 10

Casque Noir et Arnaud (Joystick) hallucinent complètement sur Ore No Ryôri et décident de faire un concours de celui qui verse le mieux la bière.

JEUDI 4 NOVEMBRE

>>>>> 12 : 26

Trazom relit le test de Street Alpha 3 de Chris sur Dreamcast. Il tombe sur cet extrait pas banal : " Nombre de joueurs : 2. Spécial : se joue à 3."

>>>>> 15 : 09

RaHaN tombe sur une conversation d'Elwood et Gollum qui évoquent le moniteur 22 pouces. Réaction : " Hein 22 pouces ! C'est où, j'en veux un ! "

>>>>> 15 : 11

Greg demande à Gollum s'il compte s'acheter un moniteur 22 pouces lui aussi. Ce dernier lui dit qu'il préfère économiser pour acheter une BMW Z3 ou un appart. Kendy : " Tu es en plein conflit encéphalique, et tu ne sais que choisir hein ? "

VENDREDI 5 NOVEMBRE

>>>>> 14 : 30

Kendy harcèlera toute la journée Elwood pour les moniteurs 22 pouces. Malheureusement, lesdits moniteurs ne seront pas disponibles de suite et l'opération sera reportée à une date inconnue.

LUNDI 8 NOVEMBRE

>>>>> 14 : 43

Jean arrive et raconte à Greg qu'il vient de se lever parce que ses volets sont fermés et qu'il a pas vu le jour. Greg approuve et dit qu'effectivement, c'est mieux de dormir dans le noir, ce à quoi Jean réplique : " Ah non pas complètement dans le noir, sinon j'ai peur ! " Rire général...

>>>>> 16 : 46

Greg, concentré sur Psychic Force 2, se fait sauter dessus par TSR et RaHaN qui crient " Greg, fonce vite, y'a un Miaouss géant dans l'entrée ! ". Greg se rue au bas de l'immeuble où se tient, effectivement un énorme gars déguisé en Pokémon accompagné d'une personne de Nintendo. Greg ravi le harcèle pour prendre une photo, le vigile de l'immeuble est consterné.

>>>>> 17 : 57

Kendy se pointe dans le bureau de Traz avec la boîte de Ready 2 Rumble en se plaignant que le jeu n'est pas dedans. Traz qui comprend que Kendy l'a ouvert à l'envers la prend, la retourne, ouvre le tout et lui montre le CD : " Ben voilà, il est là, golmon ! "

>>>>> 22 : 30

Chris trie les photos sur le Mac de Kendy, carrément crad. Scandalisé, il se met à laver le clavier et l'écran, en se plaignant à Greg " Pfff, je sais même pas pourquoi je fais le ménage pour Kendy, il s'en rendra même pas compte. " Greg réplique : " Pire, il va croire qu'on lui a filé un nouveau clavier ! "

MARDI 9 NOVEMBRE

>>>>> 15 : 07

Kendy exhume le croque-monsieur qu'il a acheté à la boulangerie. L'odeur dégagée par l'engin panique les autres membres de la rédac'. Gollum : " J'ai l'habitude de mettre du fromage sur ma bouffe, ça sent jamais ça. " Greg : " Ca sent en fait le vieux gruyère sec oublié par terre ! " Kendy, après trois bouchées : " Si j'embrasse une meuf maintenant, je lui ruine la bouche ! "

ASSEZ DE VIOLENCE GRATUITE SUR LE PETIT ECRAN

SUPER SMASH BR



8 tableaux, des power-u
par dizaine et des tonne
de coups spéciaux.



Mais surtout 4 joueurs
pour des matchs
acharnés où tous les
coups sont permis.

Et découvrez de
nouveaux super héros
au cinéma
le 15 décembr



